

LA NUEVA CARNE

UNA ESTÉTICA PERVERSA
DEL CUERPO

EDICIÓN DE
ANTONIO JOSÉ NAVARRO

JUAN VICENTE ALIAGA

CARLOS ARENAS

CARLOS CUÉLLAR

PEDRO DUQUE

RAMÓN FREIXAS

MONTSE HORMIGÓS

RUBÉN LARDÍN

JESÚS PALACIOS

PILAR PEDRAZA

ÁNGEL SALA

JORDI SÁNCHEZ NAVARRO

ANTONIO WEINRICHTER



VALDEMAR

intempestivos

LA NUEVA CARNE

UNA ESTÉTICA PERVERSA
DEL CUERPO

EDICIÓN DE
ANTONIO JOSÉ NAVARRO

JUAN VICENTE ALIAGA
CARLOS ARENAS
CARLOS CUÉLLAR
PEDRO DUQUE
RAMÓN FREIXAS
MONTSE HORMIGÓS
RUBÉN LARDÍN
JESÚS PALACIOS
PILAR PEDRAZA
ÁNGEL SALA
JORDI SÁNCHEZ NAVARRO
ANTONIO WEINRICHTER



VALDEMAR

intempèstives

LA NUEVA CARNE

UNA ESTÉTICA PERVERSA DEL CUERPO



VALDEMAR 2002

LA NUEVA CARNE

UNA ESTÉTICA PERVERSA DEL CUERPO

EDICIÓN DE
ANTONIO JOSÉ NAVARRO

JUAN VICENTE ALIAGA / CARLOS ARENAS

CARLOS CUÉLLAR / PEDRO DUQUE

RAMÓN FREIXAS / MONTSE HORMIGOS

RUBÉN LARDÍN / JESÚS PALACIOS

PILAR PEDRAZA / ÁNGEL SALA

JORDI SÁNCHEZ NAVARRO / ANTONIO WEINRICHTER



VALDEMAR **Intempestivas**

DIRECCIÓN LITERARIA: JESÚS PALACIOS / RAFAEL DÍAZ SANTANDER
JUAN LUIS GONZÁLEZ CABALLERO
ASESORES: FRANK G. RUBIO/AGUSTÍN IZQUIERDO

1ª EDICIÓN: SEPTIEMBRE DE 2002

DISEÑO DE COLECCIÓN:
VALDEMAR

ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA:
DAVID HO: LOSS OF SELF

© CADA AUTOR DE SU TEXTO
© DE LA ILUSTRACIÓN DE CUBIERTA: DAVID HO
© DE ESTA EDICIÓN: VALDEMAR (ENOKIA S.L.)
GRAN VÍA 69 / MADRID 28013
WWW.VALDEMAR.COM

ISBN: 84-7702-407-3
DEPÓSITO LEGAL: M-37.222-2002

IMPRESO EN ESPAÑA / RUMAGRAF

ÍNDICE

Agradecimientos

Prólogo

Nueva Carne / Vicios viejos

Una arqueología libertina de la nueva carne

Jesús Palacios

Teratología y nueva carne

Pilar Pedraza

Delirios metálicos

Morfologías limítrofes del cuerpo en la Cyberficción

Jordi Sánchez Navarro

La transgresión carnal

Patrones para una evolución somática en el cine

fantástico contemporáneo

Pedro Duque y Ángel Sala

Nuevas especies para el panteón de lo grotesco femenino

David Cronenberg y la Nueva Carne

Montserrat Hormigos Vaquero

<i>Nuevo sexo y nueva carne</i>	
<i>Erotismo, pornografía y Nueva Carne</i>	
Carlos A. Cuéllar Alejandro	173
<i>Body-Art, Body-Apart</i>	
Antonio Weinrichter	199
<i>Sufrir es gozar: la Nueva Carne según Clive Barker</i>	
Antonio José Navarro	215
<i>Charles Burns. Psychotronic New Flesh Pop</i>	
Rubén Lardín	257
<i>David Cronenberg</i>	
<i>La pervisión de la realidad</i>	
Ramón Freixas	291
<i>H.R. Giger: Visiones de la Nueva Carne</i>	
Carlos Arenas	325
<i>Necrosis carnal</i>	
<i>Sobre Joel-Peter Witkin</i>	
Juan Vicente Aliaga	369
Bibliografía	385

AGRADECIMIENTOS

Deseo expresar mi agradecimiento más cordial y sincero a todas aquellas personas que con su trabajo y sus sugerencias me han ayudado: a Juan Vicente Aliaga, Carlos Cuéllar, Pedro Duque, Ramón Freixas, Montse Hormigos, Rubén Lardín, Antonio Weinrichter y, muy especialmente, a Carlos Arenas, Jesús Palacios y Pilar Pedraza, sin cuyo esfuerzo la elaboración de este libro hubiese sido mucho más complicada y difícil; a la dirección de la XXXV edición del Festival Internacional de Cinema de Catalunya-Sitges 2002, liderada por Ángel Sala y Jordi Sánchez Navarro, por su confianza e implicación personal a la hora de confeccionar la presente obra; a Juan Luis González Caballero y Rafael Díaz Santander, directores de Valdemar, quienes siempre creyeron en el proyecto; a Enrique Aragonés, editor de la revista especializada *Dirigido por...*, que cedió desinteresadamente las numerosas imágenes cinematográficas que ilustran este libro; a Lorenzo, Enrique y Francisco, propietarios de la(s) tienda(s) especializada(s) *Freaks* de Barcelona, por su siempre interesante -e inquietante- aportación de material pictórico y fotográfico; a Eric Reynolds, Hernán Migoya, Joan Ripollés, y sobre todo, a Charles Burns, por su decisiva ayuda en el capítulo dedicado a este último; a H.R. Giger por permitirnos amablemente reproducir sus obras en las páginas de este libro; a David Pizarro y Juan Manuel Jesús por facilitarme copias de vídeo de films muy poco corrientes. Y un recuerdo muy especial a Carme Tierz, por su apoyo constante.

Antonio José Navarro

PRÓLOGO

¿Qué es la Nueva Carne? Ni el más aguerrido analista cultural sería capaz de proponer una definición válida capaz de englobar las distintas manifestaciones creativas -y filosóficas- que en los últimos veinte años han transformado el cuerpo humano en un nuevo ente monstruoso, el cual, de forma extremadamente gráfica, mediante pústulas y supuraciones infecciosas, tumores y malformaciones *provocadas*, cirugía extrema y manipulaciones genéticas, sexo violento y carne apaleada, injertos tecnológicos e invasiones víricas, expresa terrores que desde siempre anidan en el alma humana. Miedos viejos bajo envoltorios nuevos.

¿Y cuáles son esos miedos? «El temor al cuerpo mutilado, a la transgresión de las fronteras corporales (interior-exterior). Vivimos en una situación en la que la integridad física y psíquica del ser humano está continuamente en entredicho. A los monstruos que nacen se unen, entonces, los que la sociedad fabrica (guerra, accidentes, crueldad, psicosis...). La unidad del ser humano se rompe y se instituye el desorden, el caos y lo impuro. Lo monstruoso es entonces lo intolerable, aquello que hace nacer en nosotros el horror, la angustia»¹. A lo que cabe añadir la disgregación del cuerpo como supresión de todos los vínculos con la realidad, alejándolo de la arquetípica metamorfosis que lo transforma en *otra cosa* —cf. las diferentes expresiones de la zoantro-

(1) José Miguel G. Cortés. *Orden y Caos. Un estudio sobre lo monstruoso en el arte*. Ed. Anagrama, Col. Argumentos, Barcelona, 1997 (págs. 27-28).

pía—, dando lugar a *lo informe*, que «niega que cada cosa tenga su propia forma, imaginar que el sentido se ha vuelto sin forma (...) Los límites de los términos no son trascendidos, simplemente transgredidos o rotos, produciendo lo Informe por la delicuescencia, la putrefacción o el pudrimiento»².

Superada la mórbida fascinación victoriana por la carne deforme y tumefacta de los *freaks* que, de feria en feria, se exhibían ante los ojos de un público aún marcado por el puritanismo religioso —los *freaks* eran «el fruto del pecado original», tal y como puede verse en un efectista pasquín publicitario durante una secuencia de *El hombre elefante* (*The Elephant Man*, 1980), de David Lynch—, la Nueva Carne es una monstruosidad que reniega del folclore y de la mitología, de la moralidad y de la lógica. La Nueva Carne, ya sea a través de las pinturas de H.R. Giger, las fotografías de Joel-Peter Witkin o las viñetas de Charles Burns, acomodándose en los films de David Cronenberg o en los cuentos de Clive Barker, hace que el infierno sea algo físico, no imaginado. Así pues, uno de los principales méritos de la Nueva Carne consiste en su habilidad para crear monstruosidades creíbles y tangibles. Sus monstruos son posibles, tienen las proporciones adecuadas. Ninguna sensibilidad artística anterior se ha arriesgado tanto en el camino de la realidad grotesca. Todas esas contorsiones, caras bestiales y muecas diabólicas son profundamente humanas. En una palabra, es difícil precisar el punto en que la realidad y la fantasía se confunden³.

La idea de la Nueva Carne cobra cierta entidad popular con

(2) Robert Krauss. *Explosante fixe photographie et surréalisme*. Ed. Hazan, París, 1985 (págs. 64-65).

(3) Extrapolación de las reflexiones que alrededor de la obra de Goya efectuó Charles Baudelaire en 1857. La cita original se halla en la obra de Rafael Argullol «Goya en su infierno» en José Miguel G. Cortés (Ed), *Las imágenes y las palabras* (Arte y literatura). Generalitat Valenciana, 1992 (pág. 17).

PRÓLOGO

el cine de David Cronenberg, y no sólo a partir de *Videodrome* (*id.*, 1982), sino desde sus primeras películas, como *Vinieron de dentro de...* (*Shivers/They Came from Within*, 1975) o *Rabia* (*Rabid*, 1976). El cineasta canadiense es una presencia recurrente y obsesiva en este libro, ya que ofrece un *corpus* temático y estético más definido que el de otros artistas torturados por las mismas obsesiones. Aunque, como demuestran personajes de la entidad de Giger, Witkin, Burns o Barker, la idea de la Nueva Carne puede palpar bajo conceptos y formas de expresión sumamente paradójicos. Esto también puede apreciarse en gran parte del acompañamiento iconográfico de la presente obra, con imágenes directamente relacionadas con los textos, junto a las cuales existen las pinturas, grabados y fotografías de creadores como David Ho, Cindy Sherman, Joachim Luetke, Wayne Barlowe, J.K. Potter o Ashley Wood, que constituyen un libro paralelo sobre la Nueva Carne exclusivamente visual y sensitivo.

Sin embargo, la gran paradoja de la Nueva Carne es que numerosos eruditos afines a lo fantástico, a lo *bizarre*, saben lo que es, pero no pueden acotar su esencia en un discurso hermenéutico más o menos consensuado entre las diferentes corrientes artísticas de vanguardia. De ahí que el lector encuentre en este libro, en cada uno de los capítulos que lo componen, una implícita definición de lo que es -o de lo que cada uno de los ensayistas aquí reunidos piensa que es- la Nueva Carne. En ningún momento se ha querido trabajar sobre una línea teórica prefijada, o proponer una idea, una filosofía única y excluyente sobre qué es la Nueva Carne. En consecuencia, éste es un libro abierto y, por lo tanto, inconcluso, en el que faltan capítulos dedicados al significado de los tatuajes en el mundo contemporáneo, al *piercing*, a las *performances* más atroces, al *Body Art*, a personajes como Chris Cunningham, Orlan o a Gunther Von Hagen y sus exposiciones de *Necro Art*. Quién sabe, quizá sean los nuevos capítulos para un

hipotético segundo volumen. De cualquier forma, sirvan estas páginas para adentrar al lector en este ensayo, el primero hasta hoy en lengua castellana, cuyo objetivo prioritario es arrojar un poco de luz sobre un tema que aún sigue vivo, evolucionando... ¿mutando?

Antonio José Navarro

Barcelona, 7 de julio de 2002

NUEVA CARNE / VICIOS VIEJOS

UNA ARQUEOLOGÍA LIBERTINA DE LA NUEVA CARNE

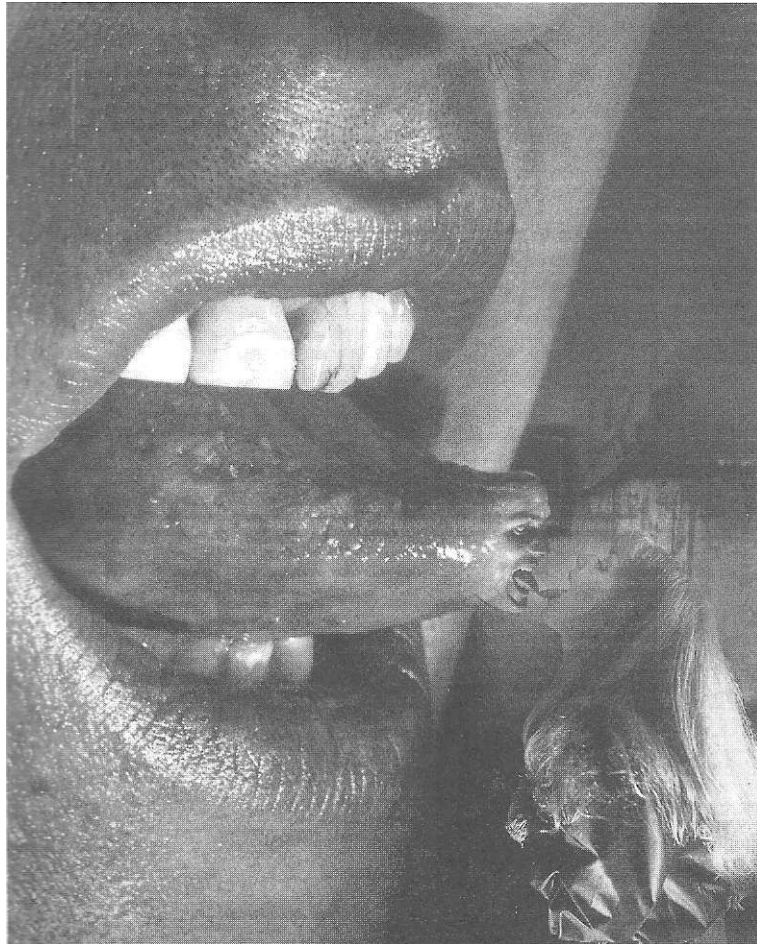
JESÚS PALACIOS

En realidad, nadie sabe muy bien cómo empezó todo. De la misma forma que nadie sabe con exactitud a qué se refiere el término en sí. Pero, en cualquier caso, en algún momento hacia comienzos o mediados de los años 80, una cosa llamada Nueva Carne invadió la arena del género fantástico, a través de dos de sus corrientes principales, el terror y la ciencia ficción. De hecho, puede decirse que contribuyó también a su mestizaje, siempre constante a lo largo de la historia del género, pero especialmente presente en las últimas décadas. Apareció asociado a dos fenómenos concomitantes, que, hasta poco antes, habían permanecido distantes entre sí, el *Gore* y el *Cyberpunk* o, mejor dicho, su predecesor inmediato, la Nueva Ola. Y ha conseguido sembrar la confusión entre los aficionados, los expertos y, lo que resulta más interesante todavía, entre la realidad y la ficción.

Puede que la primera referencia al término, o al menos a un término muy similar, aparezca en el seminal film de David Cronenberg, *Videodrome* (1982), donde se saluda irónicamente la aparición, la llegada, del Nuevo Ser... Un mesías posthumano muy diferente al Neo de *Matrix* (2000), que convertiría a su director en el mejor y más claro representante de la Nueva Carne en el cine. En cierto sentido, Cronenberg y la práctica totalidad de su obra cinematográfica, son un exponente casi programático

del tema de la Nueva Carne con todas sus implicaciones, a caballo entre el cine de terror, la ciencia ficción y la más cruda realidad (pensemos en *Inseparables*, 1988, *Crash*, 1996, e incluso *M. Butterfly*, 1993). El fenómeno Cronenberg conecta claramente posturas diferentes en torno al tema, pero, sin duda, poseedoras de ese denominador común, indefinible y perfectamente reconocible al tiempo, que puede encontrarse en *Blade Runner* (1982), en Giger, en Clive Barker, en Ballard, en el *Cyberpunk* de William Gibson y sus seguidores, en el cine de Tsukamoto, etc., etc. Pero éste no es el lugar para discutir la Nueva Carne como fenómeno contemporáneo, sino más bien para descubrir, o, mejor dicho, redescubrir la Nueva Carne como un concepto, por vago que parezca a veces, claramente enraizado en nuestra cultura. Con un árbol genealógico en ocasiones obvio, pero que, curiosamente, puede llevarnos a conclusiones inesperadas.

Parece bien claro que la esencia de la Nueva Carne es la mutación del ser humano, fundamentalmente en tanto en cuanto criatura material, netamente física, olvidando, al menos en general, al dichoso «fantasma en la máquina». Y ello no sólo como tema literario o cinematográfico. Como expone claramente Pedro Duque en su ensayo «Larga vida a la carne nueva» (*Goremanía 2*, Alberto Santos Ed., 1999): «...estamos asistiendo a toda una fiesta de cambios corporales en los que el tatuaje, el *piervingo* el *body-building* son las más inocentes y vulgares de las prácticas, y donde la cirugía radical, la automutilación, los trasplantes y las drogas nos cambian por fuera cambiándonos por dentro». Puede que la realidad no supere todavía (y sólo digo puede) a la ficción, pero compite muy duramente con ella, como sabe cualquier seguidor habitual de los *happenings* quirúrgicos de Orlan. La ciencia misma, centrada en las últimas décadas en el estudio de la genética, la biología, la nanotecnología y la cirugía, es el mayor y más claro exponente de la Nueva Carne. Pero no menos cierto es



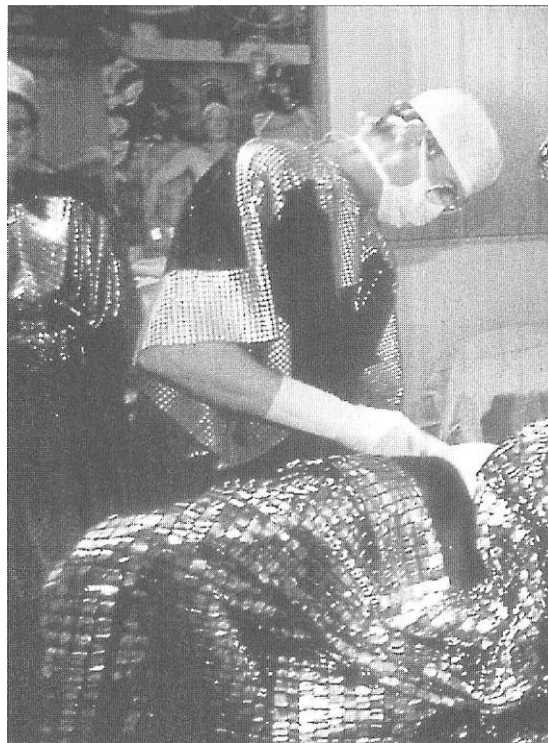
J.K. Potter. *Licking the Nightmare*, 1992

que siempre ha sido así. Una de las mejores virtudes, si no la mejor, del género fantástico, es la de vehicular con particular fortuna un reflejo crítico, casi instantáneo, de la condición social de cada momento histórico que nos rodea. Y el estudio de esa cosa que llamamos Nueva Carne, a través de sus diversas manifestaciones estéticas y literarias nos ayuda, una vez más, a comprender -y a soportar- la realidad.

La literatura sobre mutaciones es inmensa, y en muchos casos de sobra conocida. En multitud de novelas clásicas del género fantástico, y, como es lógico, en especial dentro del campo de la ciencia ficción, aparece el tema de la mutación del ser humano, como producto directo o indirecto del propio conocimiento humano. Generalmente, esto se refleja en dos posturas opuestas, que responden a los dos principios definitorios (no siempre tan claramente diferenciables como tendenciosamente pienso señalar aquí; desde luego, por finalidad práctica) de dos de las corrientes principales dentro del fantástico: el terror y la ciencia ficción.

En el terror, descendiente directo de la novela gótica, la mutación es siempre negativa, y se traduce en el tema clásico de la *hubris*, tal y como aparece expuesto con prístina claridad, y cierta torpe ingenuidad, en el *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley... De aquí derivará toda una literatura que, siendo también ciencia ficción, es, ante todo, horror. El horror a que el ser humano se otorgue a sí mismo el derecho, supuestamente divino, a controlar su destino. El mito de Prometeo, reconvertido a través de la mirada judeocristiana, en la condenación de Lucifer, y, después, en la condenación de Fausto. Sin embargo, el positivismo del que arranca la corriente más firme de la ciencia ficción, producto de la Revolución Industrial, invertirá casi por completo esa mirada de disgusto, repugnancia y miedo hacia los cambios evolutivos inducidos por el propio ser humano, para, por el contrario, pro-

Orlan,
en plena
performance
de su cuarta
operación
Foto: André
Dhome

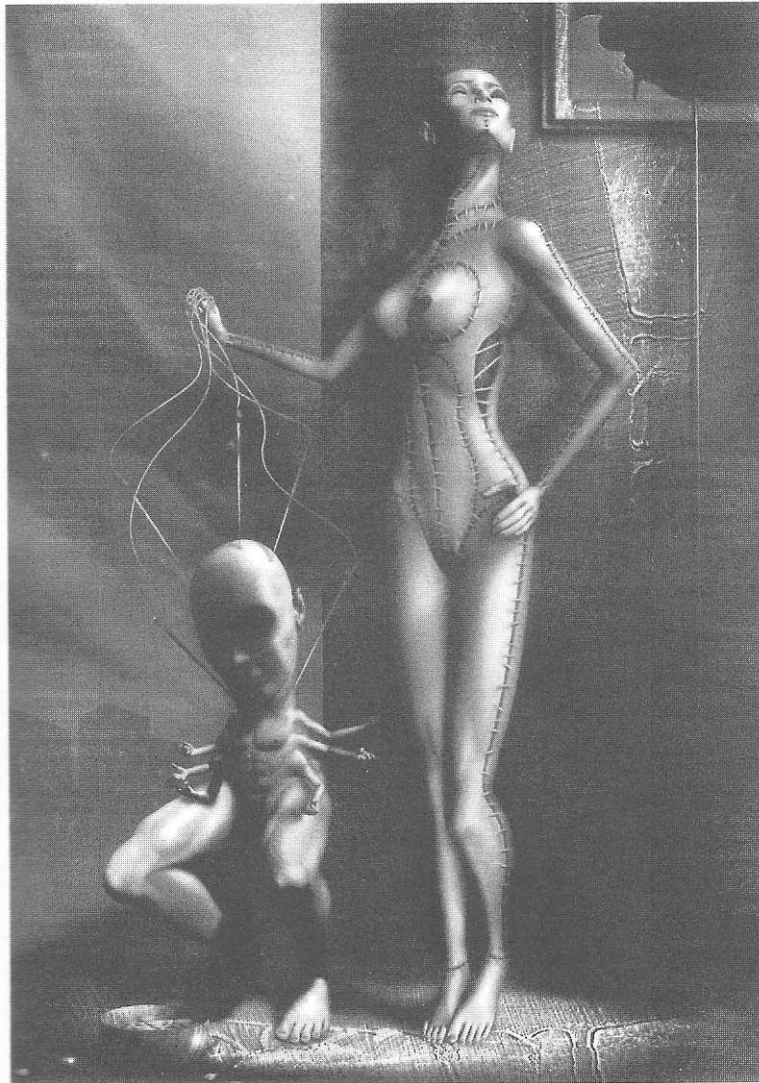




poner ya desde las primeras utopías (de Moro, de Buder, de Bellamy, ya mucho después...), la necesidad de controlar y mejorar la raza humana y sus condiciones de vida, a través del conocimiento científico y su aplicación. De aquí se llegará a un subgénero en el que, precisamente, el mutante y/o el científico, pueden convertirse en héroes, víctimas de la persecución de las masas ignorantes (un tema ya clásico, que va desde el *Slan*, 1940, de Van Vogt, hasta los cómics de *X-Men*). En ambas posturas aparecen elementos que serán característicos de lo que ahora conocemos como Nueva Carne.

Qué duda cabe de que clásicos como *El Dr. Jeckyll y Mr. Hyde* (1886), de Stevenson; *El retrato de Dorian Gray* (1891), de Wilde; *La isla del Dr. Moreau* (1896), de Wells; *La casa en el confín de la Tierra* (1908), de William Hope Hodgson; los relatos de Lovecraft sobre Cthulhu y sus amigos, publicados en los años 30 (que acabarán inspirando los mejores films de horror «carnal» de Stuart Gordon y Brian Yuzna); *La metamorfosis* (1936) de Kafka, *Más oscuro de lo que pensáis* (1940), de Jack Williamson (obvio origen del film *Razas de noche*-1989- de Clive Barker, así como de su novela *Cabal*)-, *Soy leyenda* (1954) o *El hombre menguante* (1956) de Matheson, y un largo etcétera más, ofrecen ya un buen número de elementos propios de lo que llamamos Nueva Carne. En general, todos ellos están más próximos al horror que a la ciencia ficción, o, en todo caso, pertenecen a ese pantanoso terreno que es la ciencia ficción de terror, en el que pesa más la *hubris* frankensteiniana que el utopismo. Sin embargo, lo que caracteriza la Nueva Carne de los 80, la Nueva Carne post-Cronenberg, por así decir, no es esta visión condenatoria, típicamente judeo-cristiana... Tampoco una visión ilusoriamente optimista, propia de la infancia de la ciencia ficción, característica de los ingenuos superhombres creados por Hugo Gernsback, E. E. Doc Smith, Eando Binder o John W. Campbell Jr. Lo que, de hecho, caracte-

NUEVA CARNE / VICIOS VIEJOS



David Ho. *Form Over Function*, 2002

La NUEVA CARNE JÜESÚS PALACIOS



Cindy Sherman. *Untitled*, 1995

riza a la auténtica Nueva Carne (sea esta lo que sea), es una ambigüedad moral inherente. Una ironía no siempre sutil, pero siempre necesaria, evidente en el propio Cronenberg («No creo que la carne sea necesariamente peligrosa, perversa, mala. Es irritable y es independiente». *Cronenberg on Cronenberg*. Faber & Faber, 1992). Un distanciamiento inteligente, que nos conduce, de forma quizá oblicua pero inevitable, al centro de la cuestión: la lucha eterna del hombre contra la Naturaleza.

En efecto, pocas temáticas tan claramente comprometidas con la superación de lo natural como la de la Nueva Carne. Ya de por sí, el concepto «nueva» implica la insatisfacción con nuestra carne» actual, tal y como nos ha sido dada por la Naturaleza. Refleja con decisión una toma de postura frente a lo natural, típicamente moderna, occidental y fáustica de cambiarlo, mejorarlo, superarlo. Re-crear la carne, nuestro cuerpo, a imagen y semejanza de nuestros deseos. Es en este sentido en el que vemos que la Nueva Carne se inscribe en una vieja, muy vieja tradición modernista, que fluye, de forma más o menos evidente, a lo largo de toda la historia de la cultura y la estética. Una tradición que, para ser aprehendida, nos obliga a salirnos de los estrechos límites tantas veces asignados al género fantástico.

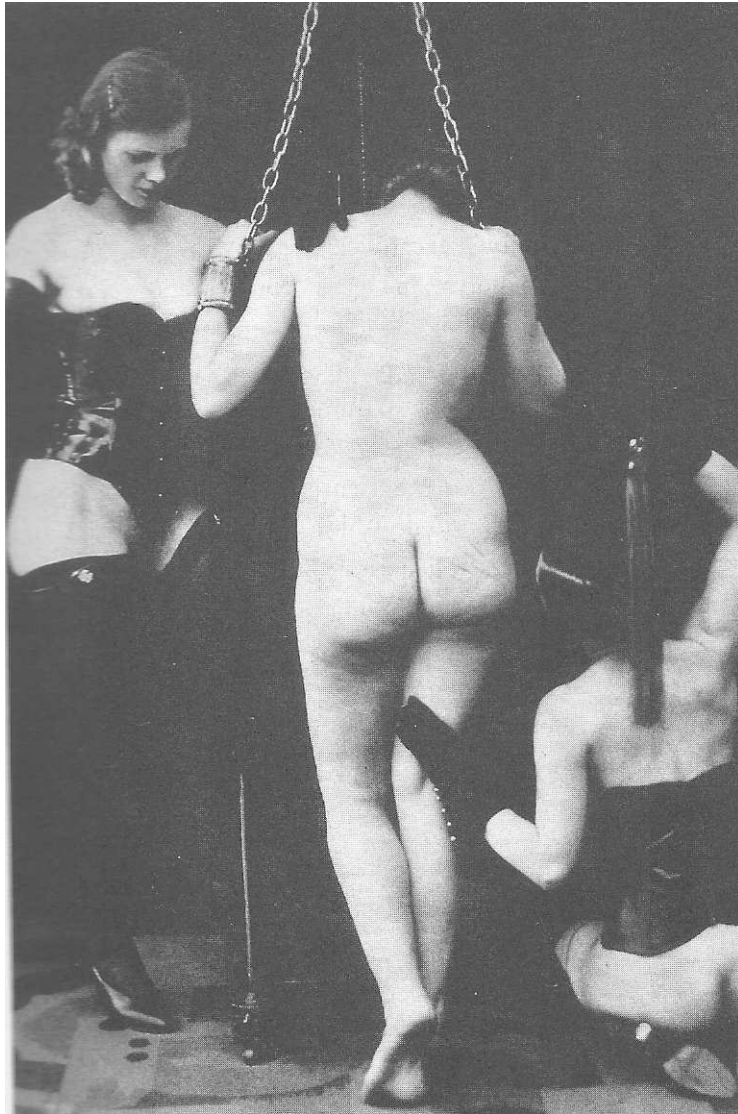
De hecho, uno de los antecedentes más claros del universo de Cronenberg, y por tanto de la Nueva Carne, es la obra de William Burroughs, situada siempre en esa difusa frontera entre la literatura general y la literatura «de género». La influencia de Burroughs, asumida con descaro y sinceridad no sólo por el director de *Videodrome* y, naturalmente, de *El almuerzo desnudo* (1991), sino también por William Gibson y la mayor parte de la generación *Cyberpunk*, resulta francamente interesante no tanto por sus elementos obvios como por el hecho, desarmante, de que impone desde la estructura misma del texto una mutación de lo literario, que puede ser vista en perfecto paralelo con las mutacio-

nes propias de los personajes y las criaturas de la Nueva Carne. El *cut-up* de Burroughs y Gysin no deja de ser un método, un sistema, casi una «tecnología», aplicada al texto tradicional, para convertirlo en «otra cosa». Amputado, cosido, recosido y subvertido, el texto burroughsiano es «Nueva Carne» literaria, y un triunfo (relativo, desde luego) de la voluntad individual frente a un hecho literario (la novela) consagrado por la costumbre como «natural» (pese a lo engañoso que esto sea).

No es casual que William Burroughs introduzca en sus novelas tantos elementos sexuales como para que alguna de ellas, por ejemplo, la propia *El almuerzo desnudo* (1959), viera la luz dentro de una colección de narrativa erótica, en la mítica editorial del francés Maurice Girodias, Olympia Press. Una de las características básicas de la Nueva Carne es su muy carnal obsesión por el sexo, sólo igualada, quizás, por la obsesión por la inmortalidad. Lógicamente, siendo el tema en sí de la Nueva Carne la superación de la Naturaleza, sus dos ejes no podían ser otros más que la conquista de la vida eterna y la conquista del placer, más allá del bien y del mal, como podría añadir Nietzsche, a su manera otro profeta de la Nueva Carne.

Hemos visto ya que muchos de los antecedentes clásicos, dentro del género fantástico, de la Nueva Carne, poseen connotaciones negativas, trágicas, ejemplificadas en la condena inevitable de la ambición científica, que se atreve a pretender transformar la creación divina o, desde un punto de vista laico, la Naturaleza misma. No debe extrañar en absoluto que en muchas ocasiones la inclinación o la personalidad sexual del autor influya decisivamente en su tratamiento del tema. Así, una pre-feminista como Mary Shelley verá con desagrado absoluto el impulso masculino creador de su personaje arquetípico, Frankenstein, condenando a su «nuevo Prometeo» a dar a luz una criatura incompleta, trágica y fallida. Lovecraft, frígido y casi asexual, puritano y conservador,

NUEVA CARNE / VICIOS VIEJOS



Anónimo. Sin título, hacia 1930.

The Photographic Collection of the Kinsey Institute

verá toda mutación de lo humano como el resultado de la intervención de fuerzas primigenias absolutamente inhumanas, criaturas alienígenas que, en realidad, encarnan el caos, el vacío cósmico que nos rodea, significando nuestra pequeñez e impotencia (término interesante) frente al universo. El pescado, por el que Lovecraft sentía repugnancia, Cthulhu y el sexo, tienen mucho que ver entre sí. También el católico Oscar Wilde, impulsado de una parte por su rebelión sexual hacia el hedonismo y la celebración de lo artificial, se ve impelido a condenar a su Dorian Gray al horror y la muerte, a causa del peso de su conciencia y del sentimiento de culpa judeocristiano, que forma parte inalterable del propio catolicismo. No deja de ser curioso que Clive Barker, que en muchos de sus relatos sangrientos y en su film *Hellraiser* (1987) se muestra discípulo de Wilde, o al menos de su Dorian Gray, haya muerto para el género de la Nueva Carne desde que saliera abiertamente del armario. Hasta ese momento sus relatos ofrecían un universo inquietante y perverso (generalmente condenatorio también, pero al menos con cierto ingenio y ambigüedad moral en sus mejores momentos), en el que la carne y sus desviaciones parecían responder a una compleja homosexualidad oculta, motor que daba vida a criaturas tan terribles e interesantes como los cenobitas... Sin embargo, instalado en California junto a su pareja de hecho y concediendo entrevistas a revistas gays como *Attitude*, da la impresión de que Barker, liberado de sus fantasmas, es incapaz ya de crear fantasmas nuevos y realmente interesantes, habiendo pasado a convertirse en un profesional del *Dark Fantasy*, con poca carne que poner en el asador.

La homosexualidad, como paradigma de la desviación de lo natural, es fundamental dentro de la Nueva Carne. El homosexual, así como el travestido, se han visto obligados por su propia condición a desafiar la Naturaleza y los comportamientos considerados naturales. No puede extrañar, por tanto, que un buen

NUEVA CARNE / VICIOS VIEJOS



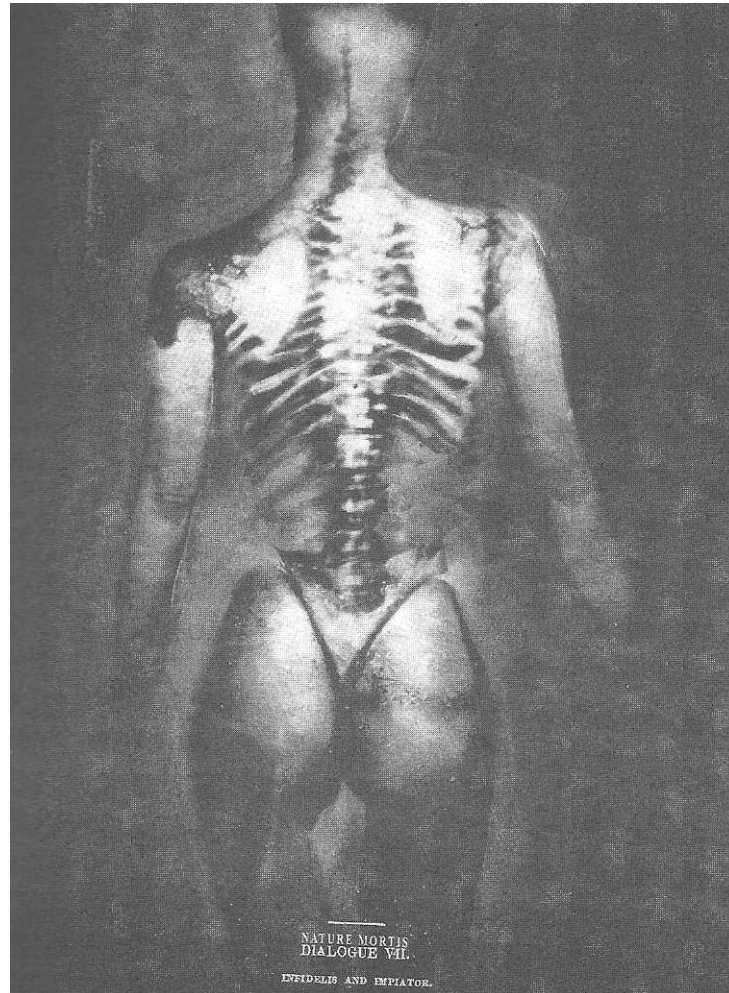
Joachim Luetke. *Tourniquet*, 2000

número de profetas de la Nueva Carne sean homosexuales, que o bien han creado pesadillas góticas, víctimas de su represión y de la represión social de tiempos peores, o bien han celebrado amoralmente el triunfo de lo artificial y la remodelación de la carne, frente a una Naturaleza enemiga y a un Dios no menos injusto y desagradable. De Wilde a Burroughs, pasando por Huysmans, hasta llegar a Clive Barker, la homosexualidad juega un rol fundamental en la Nueva Carne, que se inscribe en la tradición decadentista de finales del siglo XIX y principios del XX.

La Nueva Carne aparece modernamente asociada siempre o casi siempre al concepto de Realidad Virtual, y no debe sorprendernos tampoco lo más mínimo que el tema de la mutación humana vaya de la mano con el de la pretensión de cambiar la realidad misma que nos rodea. Re-crearla y re-inventarla, tanto o más que a nosotros mismos. Esta idea, tan *Cyberpunk*, tan moderna, es, una vez más, un viejo concepto que encontramos ya en la gran tradición decadentista, libertina y libertaria occidental. Muchos de los autores que hemos citado utilizaron tanto ideas predecesoras de la Nueva Carne como de la construcción de universos virtuales, en los que la fantasía humana, apoyada por la tecnología, triunfa sobre lo natural, imponiendo nuevas reglas de juego, que tratan de escapar al azar de lo contingente o al designio fatal de lo divino. Una vez más, el impulso es netamente erótico, por una parte, y por otra, fáustico, en el sentido de conquista de la inmortalidad. La lucha contra el sufrimiento, el dolor, la imperfección y la muerte. La conquista del placer absoluto, del orgasmo supremo, de la intensificación de los sentidos, hasta un grado próximo al masoquismo (que puede representar la superación final del dolor, al convertirlo en placer), son características tanto de la ciencia occidental desde el Siglo de las Luces, como de la literatura que acompaña su nacimiento y desarrollo.

Primitivos y significativos ejemplos de Realidad Virtual los

NUEVA CARNE / VICIOS VIEJOS

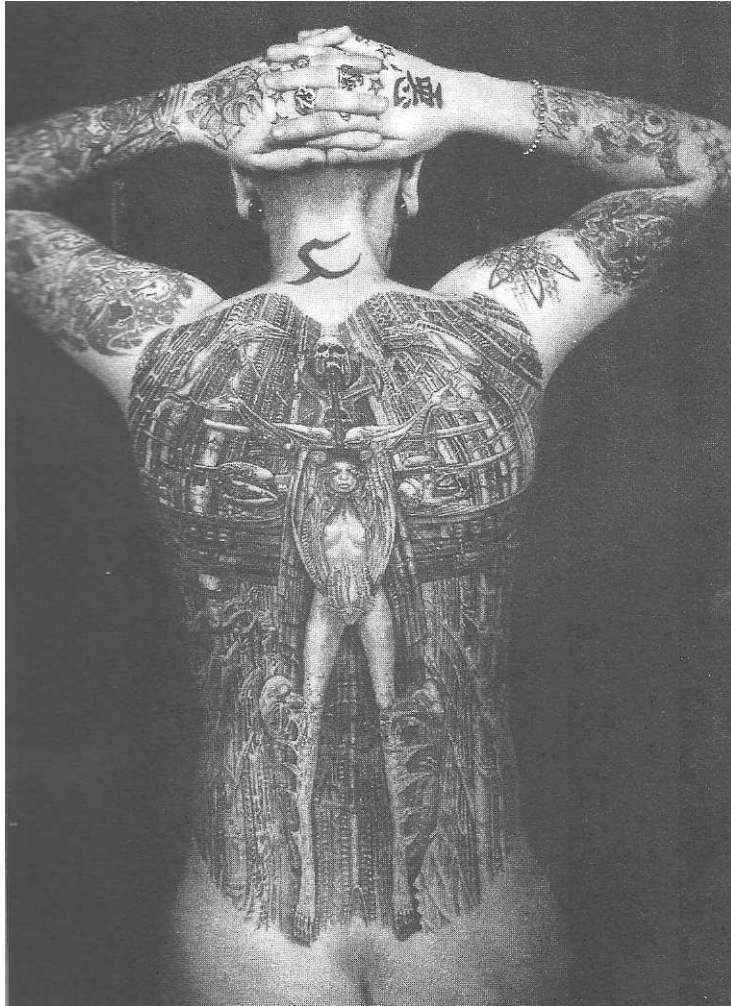


Ashley Wood. *Nature Mortis. Dialogue VII*, 2002

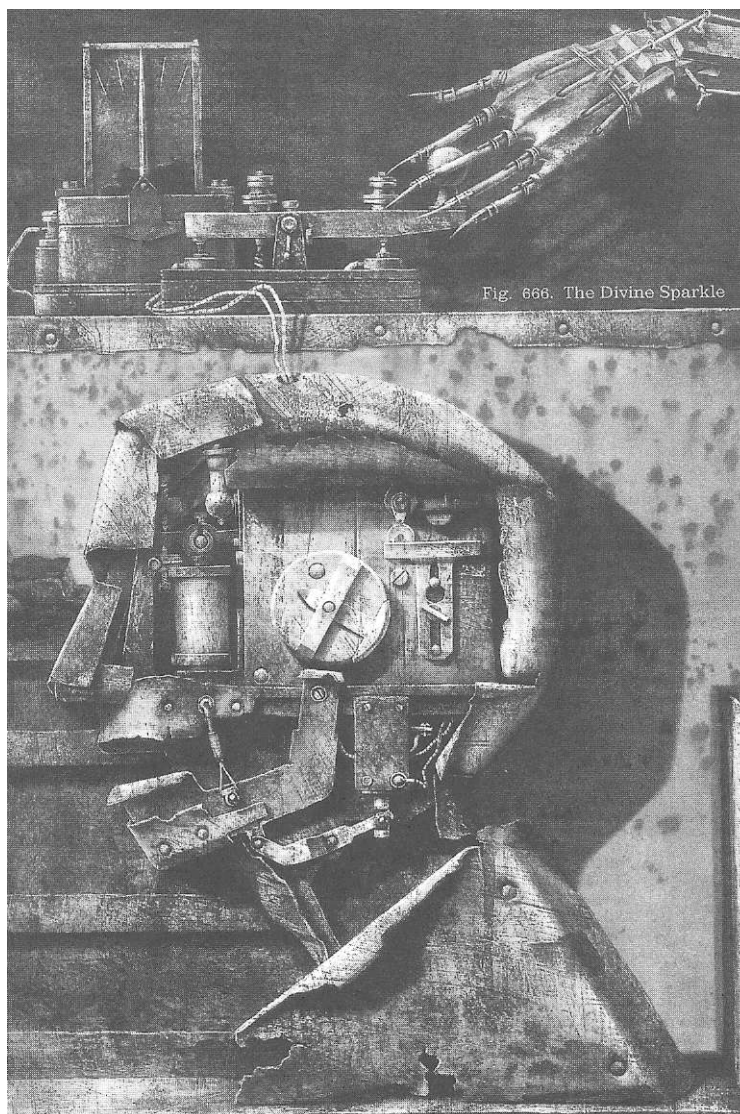
encontramos en textos tan dispares como la novelita libertina dieciochesca *Sin futuro*, del francés Vivant Denon, en la seminal *À Rebourg* (1884), de Huysmans, y hasta, como han visto algunos críticos, en *20.000 leguas de viaje submarino* (1870), de Verne, donde Nemo convierte las profundidades marinas en su propio reino personal, gracias a la tecnología prodigiosa de su Nautilus. Durante demasiado tiempo se ha considerado al escritor decadente como una figura romántica, que huye del presente para construir «torres de marfil», en las que aislarse de lo moderno. Por el contrario, la era de los Paraísos Artificiales es la era de la modernidad fáustica por excelencia, y esas «torres de marfil», cuando aparecen entre los escritores decadentes de primera fila y no entre sus imitadores, simpáticos pero claramente de Serie B, no son simples refugios frente al mundo moderno, sino auténticas Zonas Autónomas Temporales (ZAT), arietes de lo moderno, que proponen desde su espacio cerrado a los avatares del azar, el dominio absoluto del impulso creador del hombre sobre los materiales que la Naturaleza ha puesto arbitrariamente a su alcance. Entre ellos, y por encima de todos, la propia carne humana.

El signo definitorio de la Nueva Carne, insistamos una vez más, es moldear lo humano desde lo humano mismo, prescindiendo de los dictados de lo natural. Por eso, sus verdaderos antecedentes no hay que buscarlos tanto en el género fantástico tradicional o en la infancia de la ciencia ficción, donde evidentemente los encontraremos también, como en toda una corriente de viejos vicios y viciosos, en el mejor sentido del término. Es la lucha por el artificio y lo artificial, lo que caracteriza el ambiguo y siempre doloroso deseo de mutar, cambiar, evolucionar a pasos más veloces y en direcciones distintas a lo que nos impone una Naturaleza inhumana. Si el homosexual y el travestido siempre se han visto abocados a esa lucha, marcada muchas veces por el signo de la tragedia, no menos cierto es que el libertino y el libertario, en un

NUEVA CARNE / Vicios VIEJOS



Mark Fillerbrown, tatuaje de Anil Gupta, N.Y.C. © 1995, Panjajürgens



Joachim Luetke. *The Divine Sparkle*, 2000

sentido antes ideológico y/o filosófico que literal, han sido también esforzados profetas de la Nueva Carne.

Más allá de las posturas maniqueas del género fantaterrorífico, polarizadas a menudo, como se ha venido ilustrando con amplios ejemplos en estas líneas, entre la condena moralista de raíz judeocristiana y la celebración pueril de la ciencia ficción más ingenua, el verdadero profeta de la Nueva Carne es un individuo amoral, profundamente ético y poseedor del mayor de los valores occidentales, la ironía. Un individuo capaz de contemplar lo que la Naturaleza nos ofrece como única alternativa y, no conforme con ella, de desafiarla, aun a sabiendas del sufrimiento y el dolor que de ello se derivará inevitablemente. La Nueva Carne de los años 80, años finiseculares y hedonistas que tanto tienen en común con el 1880, es la confirmación y reafirmación contundente de toda una corriente estética y cultural, inscrita vigorosamente en la modernidad occidental desde el siglo XVIII hasta nuestros días, y que no está tampoco exenta de riesgos y deformidades peligrosas, que pueden conducir a la catástrofe hasta cierto punto, el nazismo o las formas más tiránicas del comunismo, como el estalinismo o el maoísmo, son productos perversos de esa misma lucha por superar la Naturaleza. Nietzsche con su Superhombre y Marx con su resolución económica de la lucha de clases, ambos profetas ateos de la Nueva Carne y de la Realidad Virtual a su manera, ayudaron a dar nacimiento, involuntariamente, a monstruos a cuyo lado la criatura de Frankenstein no es más que una ridícula alegoría de cuarta, menos sutil que la Barbie del grupo musical Aqua: *Life in plastic is fantastic*).

En definitiva, cuando vemos las imágenes finales de la divertida *Society* (1989), de Brian Yuzna, o cuando recordamos que *Videodrome* tiene como arranque argumental la existencia de una cadena de televisión pirata consagrada al sadomasoquismo

(inolvidable Deborah Harry, adicta ahora a la Nueva Carne, más pragmática, de la cirugía estética), no podemos dejar de ver en ellas los grabados que ilustraron, tan gráficamente siempre, las grandes obras pornofilosóficas del Marqués de Sade, ejemplo seminal del libertino ilustrado, evocados mucho más literalmente todavía por el cineasta surrealista checo Jan Svankmajer, en su deliciosa y sinestésica *Los conspiradores del placer* (1996).

Puede que, mucho más que Lovecraft, Mary Shelley, Stevenson o Wells (que también lo fueron, pero en un modo quizá no tan radical como pudiera parecer) el verdadero profeta de la Nueva Carne, tal y como fuera prefigurada modernamente por William Burroughs y encarnada, nunca mejor dicho, por el cine de David Cronenberg, no sea otro que el Divino Marqués, que ya trató en su día de liberar la carne de sus ataduras morales, al hombre de Dios y al sexo de su función natural.

TERATOLOGÍA Y NUEVA CARNE

PILAR PEDRAZA

Una de las novedades del cine de las tres últimas décadas es la *identidad carnal aquí y ahora* del sujeto y su monstruo. El sujeto es el monstruo o lo lleva dentro y le da vida. Es, literalmente, su propia madre o se identifica con él por metamorfosis sin dejar residuos. Los lugares del monstruo no son ya las tinieblas, el subterráneo o el espacio exterior, sino el propio cuerpo, ese apéndice siniestro, a la vez conocido y desconocido, que envejece, incuba tumores en silencio, reclama drogas, propaga virus y traiciona al alma negándose a continuar vivo indefinidamente.

Esta tendencia no afecta sólo al cine. En el imaginario posmoderno de la *performance*, el cuerpo deja de estar sometido al canon clásico, que implica autonomía y separación. Se une a lo inorgánico por medio de prótesis que le ponen en comunicación con un mundo interior y exterior sin límites. Así se forma la figura del *cyborg*, que se relaciona con su antepasado el robot, más o menos humanizado, pero lo sobrepasa porque conserva parte del psicocuerpo, del cuerpo orgánico, y sobre todo porque posee subjetividad. El *cyborg* tiene mucha importancia conceptual en el arte contemporáneo desde los años 70 a 90 (H. R. Giger, Stelarc, Marcel.li Antúnez), y en el pensamiento posthumanista -así como en cierto feminismo¹-, que imaginan el cuerpo del futuro

(1) Donna Haraway, *Symians, Cyborgs and Women. The Reinvention of Nature*, Free Ass. Books Ltd., Londres, 1991. Edición española: *Ciencia, cyborgs y mujeres*, Ediciones Cátedra, Madrid, 1995.

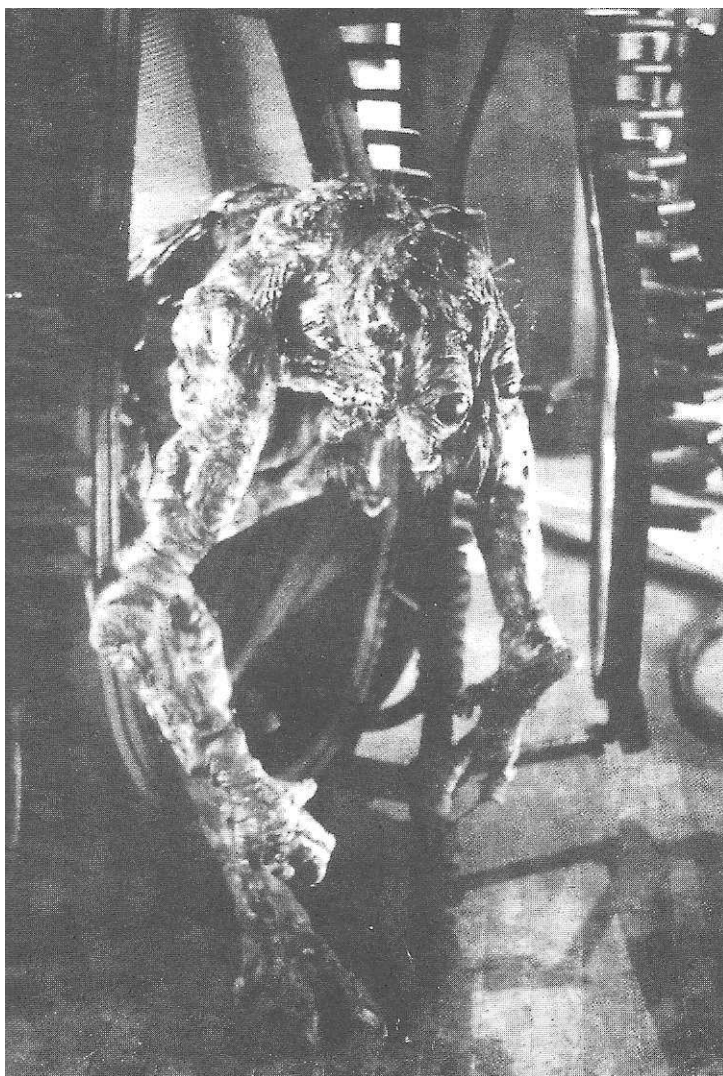
sustentado cada vez en mayor medida por unas tecnologías capaces de dotarle de extensiones (McLuhan) prácticamente infinitas y de hacerle a la larga inmortal, asexuado y quizá eliminado finalmente en favor de entidades postorgánicas más perfectas, como el hombre de Neanderthal fue eliminado por un competidor aventajado, el hombre de Cro-Magnon².

Pero el cuerpo posmoderno no sólo es permeable a lo inorgánico, receptor posible de canales de información e interfaz entre el hombre y la máquina sino también carne sufriente, inestable, objeto de investigación y manipulación genética y sujeta a cambios inquietantes. La metamorfosis no se presenta ya, en los años setenta, como algo indecible que se opera en el sujeto fuera de campo o en las tinieblas, antes de permitir que actúe como su doble, como en el cine clásico, sino como un cambio de naturaleza que tiene lugar en campo ante los ojos del espectador. Esto ocurre en *Cat People* (Paul Schrader, 1981), en varios films de hombres lobo (*En compañía de lobos*, Neil Jordan, 1984), y en *The Fly* (David Cronenberg, 1986)³. Las películas mencionadas

(2) Stelarc escribe «Considerar obsoleto el cuerpo en la forma y en la función, podría parecer el colmo de la bestialidad tecnológica, pero también podría convertirse en la mayor realización humana. Porque sólo cuando el cuerpo es consciente de su propia condición, puede planificar sus propias estrategias postevolutivas. No se trata ya de perpetuar la especie humana mediante la reproducción, sino de perfeccionar al individuo mediante la reproyección. Lo más significativo no es la relación macho-hembra, sino el interfaz hombre-máquina. El cuerpo está obsoleto. Estamos al final de la filosofía y de la fisiología humana. El pensamiento humano corresponde al pasado humano». «Da strategie psicologiche a cyberstrategia: protética, robotica ed esistenza remota» en T. Macrí (ed.), *Il corpo postorganico*, Genova, Costa & Nolan, 1996, pág. 238.

(3) Véase Vicente Sánchez Biosca, *Una cultura de la fragmentación. Pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión*, especialmente el capítulo titulado «La metamorfosis entre la mitología y la ciencia», Filmoteca de la Generalidad Valenciana, Valencia, 1995; véase también Hilario Jesús Rodríguez, «El doble nacimiento. *Inseparables* (David Cronenberg, 1988)» en *Banda aparte*, 7, págs. 48-54; Andrew Parker,

TERATOLOGÍA Y NUEVA CARNE



David Cronenberg. *La mosca*, 1985

son *remakes*, revisiones de algo que en su momento se hurtó a la mirada. La pantera de sombras apenas visible que acompaña a la Irena Dubrovna de Jacques Tourneur (Simone Simon) en 1942, en el *remake* de Schrader surge literalmente de la carne de Irina Gallier (Nastassja Kinski), a quien se ve transformarse en primer plano hasta que el felino interior rompe la piel humana y pone sus patas peludas sobre el cuerpo lampiño de Oliver (John Heard). En otro momento del film de Schrader, la antes intangible pantera clásica acaba en la mesa de operaciones, sometida a autopsia. De su vientre abierto con temibles instrumentos quirúrgicos sale obscenamente el brazo de una prostituta devorada⁴. *La mosca* clásica, que intercambia con el científico la cabeza y una pata en la película de Kurt Neumann (*The Fly*, 1958), se fusiona genéticamente con él en la obra de Cronenberg, y el monstruo resultante sufre ante nuestros ojos una transformación degenerativa cuyos detalles, aun los más repugnantes, se muestran con un énfasis que los convierte en atracciones. El miedo al cuerpo, propio de la cultura puritana de los años ochenta, se manifiesta en estas obras en la conversión de la carne en una anomalía siniestra de la materia, y la vida en una enfermedad de la carne: éste es el axioma que subyace en las creaciones de Cronenberg y otros artistas *fin de siècle*. Sin embargo, el horror a lo que hay bajo la piel no impide que se haga su -perverso- panegírico. Un personaje de *Dead Ringers* (*Inseparables*) se pregunta en una comida: «¿Por qué no tenemos patrones de belleza para todo el cuerpo, por dentro y por fuera? Deberían hacer concursos de belleza para el mejor bazo, los riñones más perfectamente formados...»

«Grafting David Cronenberg: Monstruosity, AIDS media, national/sexual difference», en *Stanford Humanities Review*, vol. 3, n. 1, 1993, págs. 7-21, y Robin Wood, «David Cronenberg: A Dissenting View» en *The Shape of Rage: The Films of David Cronenberg*, ed. Piers Handling. Toronto, 1983, págs. 115-136.

(4) Véase Pilar Pedraza, *La mujer pantera*. Valencia, Nau Llibres, 2002.

En el cine posmoderno, lo reprimido que regresa para producirnos inquietante extrañeza no viene de las sombras ni de la animación de lo inorgánico o lo muerto a la manera expresionista (Golem, Frankenstein, Alraune, Futura) sino del propio cuerpo viviente, de su misteriosa e insidiosa manera de traicionar, de expresarse obscenamente en las radiografías y los análisis clínicos, de sufrir mutaciones incontrolables, incluso de arrugarse y perder piezas con la edad. No hay que perder de vista que uno de los primeros síntomas de cambio en la concepción de lo siniestro contemporáneo es *La matanza de Texas* de Tobe Hooper (*The Texas chainsaw massacre*, 1974), cuyo elemento esencial es la carne. La náusea que provocaba esta película en su momento era absolutamente física y dejaba un regusto de contaminación. Sus carniceiros y matarifes trataban a las víctimas como a reses. Si toda carne, vacuna o humana, era susceptible de colgar de un gancho o de ser consumida en forma de hamburguesa ante nuestros propios ojos, entonces... Entonces, nada. La película planteaba un discurso nihilista, no procuraba ningún consuelo, ninguna salida, aunque se cumpliera el código del salvamento de uno de los personajes en el último minuto⁵.

Para encontrar las tajadas de la carne de *La matanza de Texas* limpias de cualquier espesor y convertidas en piezas de cine de género, es decir, privadas de la toxicidad y de la virulencia originales, probablemente hay que nombrar heredero de Tobe Hooper

(5) Memorable carne troceada es también la de una película española poco conocida, de Ángel García del Val, titulada *Cada vez es* (1983). Rodada en la morgue de la Facultad de Medicina de Valencia, analiza, combinando reportaje, ficción y *collage*, el trabajo de preparación y disección de los cuerpos humanos destinados a la enseñanza, después de haber mostrado algunas escenas de hospital psiquiátrico. Pero no toda carne es carne nueva. En la película de García del Val, el montaje coloca el paseo por la locura, la muerte, el troceamiento y el desperdicio, justamente en las antípodas de la nueva carne: en el terreno austero y tradicional de la *vanitas*.

y sus carniceros a Clive Barker. Barker es uno de los creadores de nuevos fantasmas y monstruos dentro del marco urbano: algunos, como Candyman -o el Freddy Krugger de Wes Craven-, cargan con un pasado clasicista que les confiere cierta humanidad paradójica. Pero Barker⁶, como Cronenberg, está en contra de la normalidad y es el creador de una de las razas monstruosas más atractivas y refinadamente carniceras del cine posmoderno. Nos referimos a los cenobitas de *Hellraiser*, que tienen su origen en su relato *The Hellbound Heart* y son tributarios de la estética *punk*. Afloran en las películas británicas de la saga *Hellraiser*⁷ como una tipología nueva de criaturas de las tinieblas, que tiene que ver con el cuerpo, con la carne, con el despedazamiento y el desollamiento. Los cenobitas, liderados por Pinhead, habitan en los infiernos de la carne y actúan como servidores y dispensadores del goce extremo. Tienen la eternidad por delante para entregarse a sus juegos carnales⁸. Son fantasmas del deseo, seres infernales, albinos, rapados, vestidos de cuero negro y adornados con heridas e intervenciones de estilo *punk* en los rostros y el cuerpo. Aparte de su atractiva indumentaria, repugnan y seducen sus heridas cos-

(6) Es también autor de la novela *Cabal*, adaptada al cine con el título *Nightbreed* (*Razas de Noche*, 1989), que por cierto cuenta con la presencia como actor de Cronenberg.

(7) Las dos primeras de las cinco que hay actualmente en el mercado: *Hellraiser: Hellbound*, 1987; *Hellbound: Hellraiser 2* (1988); *Hellraiser 3: Hell on Earth* (1992); *Hellraiser 4: Bloodline* (1996); *Hellraiser 5: Inferno* (2000). El encanto de Pinhead y su tropa decae tras las dos primeras entregas. El personaje se vuelve moralista y charlatán. Su carácter enigmático se evapora por la acción de la cultura de consumo, donde ha reinado como uno de los héroes más populares y explotados por la industria del entretenimiento de los años noventa en diferentes medios y formatos.

(8) «Somos exploradores de las regiones de más allá de los sentidos. Demonios para unos, ángeles para otros». «Nos queda una eternidad para conocer tu carne» dice Pinhead (Ashley Laurence) a Kirsty (Claire Higgins) en *Hellbound: Hellraiser II*, Tony Randel, 1988.

méticas, que pierden refinamiento con las sucesivas entregas. A través de las cuchilladas de sus prendas se ve la pálida piel; a través de las hendiduras de su piel, sujeta con ganchos, la carne viva. Los alfileres que punzan las intersecciones de las cicatrices cuadradas de la cara y cabeza de Pinhead forman una aureola luminosa a su alrededor.

Como era de esperar, su radicalidad desaparece con el roce del tiempo y de la taquilla. En la segunda entrega, se informa sobre el origen de estas criaturas: fueron seres humanos y han olvidado su condición, pero llegan a recordarla si se les presiona como hace Kirsty, la adolescente capaz de entrar y salir de los infiernos gracias a su estatus de protagonista y a su edad adolescente. En virtud del principio según el cual los monstruos acaban poniéndose al servicio del orden cuando ya se ha explotado bastante su novedad transgresora, uno de los cenobitas, andrógino, será feminizado completamente en la segunda película, y partido en dos hermanas gemelas lúbricas en *Hellraiser 4. Bloodline*.

El líder Pinhead, encarnado en las dos primeras películas por Ashley Laurence, tiene un encanto difícil de definir. Mark Dery ha dicho de él que «exuda una crueldad seductora y una tranquilidad glacial»⁹, lo cual es exacto. Posee además una especie de inocencia chiflada no tan blanda como la de otro *freak pseudopunk* —y *cyborg*— contemporáneo, *Eduardo Manostijeras* (1990) de Tim Burton. El éxito de la saga se sustenta en el carisma de este monstruo, quintaesencia del sadomasoquismo, más que en las historias en que interviene. Los Hellraiser de Clive Barker arrastran a sus víctimas a los infiernos, y las persiguen si escapan hacia el mundo de los vivos. En el universo fantástico del autor británico,

(9) Mark Dery, «Hellraiser, donde el placer encuentra la tortura» en *Opera Mundi*, revista digital, n° 8, México D.F., 5 de noviembre del 2000, www.operamundi.com.

el hombre o la mujer que ha sido juguete de los cenobitas puede ser vomitado por el infierno gracias a la sangre, y va adquiriendo vida, carne, corpulencia y una envoltura o forro de piel gracias a la ingestión de carne de personas vivas. Una de las principales atracciones de las primeras películas de la serie es la resurrección del esqueleto sangriento y la evolución del *ecorché*, es decir, la osamenta revestida de músculos, sin piel, que antaño era una ilustración anatómica en los viejos libros a partir de Vesalio¹⁰, o una estatua de cera para aprender la estructura del cuerpo humano. Dos secuencias destacan en relación con este tema: en *Hellraiser*. *Hellbound*, la de la reconstrucción del esqueleto viscoso y aullante de Frank Cochrane (Sean Chapman) en el desván de la casa familiar, que hace juego con su descuartizamiento final con cadenas por los cenobitas, y en *Hellbound: Hellraiser 2* la del fajamiento de Julia con vendas. Julia sufre el mismo proceso que Frank, su cuñado y amante: sale del infierno gracias a la sangre humana, y va adquiriendo huesos y músculos. Como tarda en encontrarse una piel para ella, su protector, un médico loco y sádico, la envuelve en vendas como a una momia, lo que la convierte a sus ojos en siniestro objeto de deseo. Barker posee un certero instinto para el espectáculo de la crueldad, tanto cinematográfico como literario (*Los libros sangrientos*), en el que utiliza como material privilegiado la carne, iluminada por un destello demoníaco que suele conservar incluso en sus producciones más comerciales como *El señor de las ilusiones* (*Lord of Illusions*, 1994).

El misterio de la encarnación que afecta al cine fantástico postmoderno se extiende, por otra parte, a los monstruos más antiguos y de mayor prosapia, que resultan contaminados por los males de la época, especialmente las toxicomanías y el sida. Dotados

(10) Vesalio, *De Humani Corporis Fabrica*, 1543, ilustrado por Jan van Calcar, discípulo de Tiziano.

de cuerpos de carne y hueso que sufren, y con mentes capaces de experimentar y comunicar el dolor psíquico subjetivo, los vampiros urbanos existencialistas o atormentados por una conciencia escrupulosa, como el encarnado por Nicholas Cage en *Besos de Vampiro* [*Vampire's Kiss*, Robert Bierman, 1988), pasean su vacío y su angustia por los escenarios de los films de *yuppies*, sin apenas distinguirse de ellos, y las nuevas vampiras, como corresponde a una mayor presencia y protagonismo de las mujeres en el cine moderno en relación con el clásico. En *El Ansia* (1983) de Tony Scott, *Addiction* de Abel Ferrara (1995), y *Nadja* de Almereyda y David Lynch (1994), se aborda francamente el lesbianismo que late en *Carmilla* de Sheridan Le Fanu, y que ya se muestra a principios de los años setenta en *The Vampire Lovers* (Roy Ward Baker, 1970) de la Hammer. Pero lo más importante no es el aspecto sexual en relación con el cuerpo vampírico, al menos no en *Addiction* ni en *Nadja*, sino la vivencia subjetiva angustiosa de la forma de alimentarse que tienen sus protagonistas y su relación con el tiempo, pues estos cuerpos, a la vez antiguos y juveniles, sienten disgusto de sí, se viven a sí mismos como monstruos, como las chicas anoréxicas y los enfermos de sida.

Fuera del cine de género destacan dos grandes creadores de monstruos, o más bien de monstruosidades, a los que consideramos autores. Se trata de David Lynch y David Cronenberg. Lynch concibe el mundo como una pesadilla, una anomalía¹¹. Su universo creativo, a la vez cotidiano y siniestro, está habitado por criaturas excéntricas. A partir del surrealismo expresionista de *Cabeza borradora* [*Eraserhead*, 1977], el interior y el exterior de sus personajes se interpenetran en favor de la creación de un infierno posmoderno que no se configura en el espacio y el tiempo

(11) «Este es un mundo extraño» dice uno de sus personajes en *Terciopelo azul* [*Blue Velvet*, 1986].

clásicos, sino a base de luz, música, colores radiantes, historias abiertas y estructuras en abismo. No hay en él una teratología propiamente dicha, porque el universo de su cine es en su totalidad monstruoso, a excepción del teratológico *El hombre elefante*, el monstruo de feria, que, paradójicamente, es un individuo de sobrecogedora humanidad, un hombre enfermo. El rústico e idílico universo de *Twin Peaks*, por el contrario, está lleno de objetos y entidades monstruosos infernalmente bellos, desde el cadáver azulado de Laura Palmer en su saco de plástico transparente, como una crisálida de la que va a salir en *flashback* una mariposa letal, hasta el feroz hombre de la melena canosa que ruga en el interior de la historia. Un fuerte manierismo y una vocación pictórica muy acentuada, a veces expresionista, potenciados por unas músicas que van más allá de su papel de acompañante y refuerzo de la imagen, producen la eclosión del infierno en el seno de un aparente paraíso habitado por criaturas como la cantante de *Cabeza borradora*, cuya monstruosidad no está en contradicción con su hechizo.

Extraño y anómalo también, del lado de lo artístico manierista, es el cine corporal de Peter Greenaway. Sus mundos son inhabitables en gran parte porque su referente es la pintura y porque sus cuerpos se pliegan a las formas, los colores y las texturas de las artes plásticas en un delirio de doble transgresión del clasicismo pictórico y cinematográfico. En manos de Greenaway la carne se convierte en material de construcción cinematográfica, casi de escenografía más allá del tema -muerte, consunción, canibalismo, la piel como soporte de la escritura—, que proporciona masas y colores al encuadre renunciando a su entidad, en el terreno fronterizo del *body-art*.

El de Cronenberg es otro mundo extraño, pero de una extrañeza sobrevenida y vírica, como si en un momento dado anterior al tiempo en que transcurre el film, el texto hubiera enfermado, y

TERATOLOGÍA Y NUEVA CARNE



David Cronenberg.
Vinieron de dentro
de..., 1975

la enfermedad estuviera latente hasta que comienzan a brotar excrecencias cancerosas y tumores, o a proliferar parásitos internos cuando ya es demasiado tarde. El autor, lejos de querer erradicar el mal, se pone de su parte y adopta su punto de vista, según dice él mismo¹². Todos sus protagonistas son monstruos o acaban siéndolo: la vampira fálica de *Rabid*, la madre psicoplásmica de *Cromosoma 3*, los telépatas, el hombre-mosca, el andrógino, los gemelos, los mutantes: el cine de Cronenberg es una gran galería de fenómenos de feria cuyas teratologías son centrífugas, pues, generadas en el interior, acaban salpicando las paredes. Sin embargo, no es de género. Cronenberg utiliza el género para expresarse, y lo hace con la libertad de un autor, estirando la carne de sus monstruos más allá de lo teratológico, hasta convertirla en sinónimo del sexo, la gran anomalía y origen de la proliferación del mal. Como se ha dicho acertadamente, «es el género fantástico el que adopta a Cronenberg y no al revés».¹³

Vamos a detenernos un momento frente a las diversas formas que adopta su esfuerzo por unir en cada monstruo la expresión del tema que le interesa en cada momento y el que le interesa siempre, pues en su universo dual y puritano hay una tensión perpetua entre los temas del mundo contemporáneo -la ciencia, la máquina, el sistema- y la carne en todas sus acepciones.

(12) La enfermedad interesa a Cronenberg «desde el punto de vista del virus o de la propia enfermedad (como un ser vivo que crece y lucha por sobrevivir, aunque su triunfo suponga la muerte del cuerpo en el que se hospeda y por tanto la suya propia) y desde el punto de vista del organismo afectado (la idea de la mutación del cuerpo como algo inestable, que varía y degenera)». Entrevista de Antonio Weinrichter en *Dirigido*, n° 143, enero de 1987, pág. 23.

(13) José Manuel González-Fierro, *Cronenberg. La Estética de la Carne*. Madrid, Nuer, 1999, pág. 28. Véase también Steve Shaviro, «Bodies of Fear: The Films of David Cronenberg» en su obra *Cinematic Body*. University of Minnesota, 1993, págs. 127-159.

TERATOLOGÍA Y NUEVA CARNE



David
Cronenberg,
Cromosoma 3,
1979

I. METAMORFOSIS

A Cronenberg le interesan los insectos, como a Buñuel, y la carne. No el muerto carnuzo putrefacto rodeado de moscas, sino la carne viva y el potente moscardón. En *The Fly*, película que no carece de humor autorreferencial, primero predomina el insecto: desde que Seth Brundle aparece en el encuadre en la fiesta del comienzo hasta que se fusiona con él en el *telépodo*, es más mosca que nunca, gracias a la afortunada elección del actor. Jeff Goldblum no sólo tiene ojos de mosca, sino que los hace valer ya en la primera escena, apoyando su mirada fija, intensa y a la vez ausente, con una mímica muy elaborada de las manos, cuyo movimiento hace pensar más en los artejos y palpos de un díptero que en los ademanes de un hombre. Brundle tiene un armario lleno de trajes y camisas iguales, como vistos por un ojo facetado. Cuando se halla al final de la metamorfosis, convertido en un guiñapo, dice a Verónica (Geena Davis) que tal vez ha sido un insecto que soñó que era un hombre. Inmediatamente después de fusionarse con la mosca, tiene lugar la mejor etapa de su vida: más hermoso, fuerte, ágil y eufórico que nunca, ávido de azúcar y amante incansable, su carne se ha enriquecido con el aporte genético extraño, del mismo modo que Jack Nicholson en *Wolfé* (Mike Nichols, 1994) se siente renacer tras ser mordido por un lobo.

Ése es el pletórico *Brundlefly*, Brundle-mosca, mientras todavía predomina en él la carne humana. Pero cuando ésta se vuelve recesiva, se ponen de manifiesto sus miserias, especialmente su tendencia a «caerse», pues la carne humana se cae, se descuelga, se arruga, en tanto que el insecto muere dentro de su coraza y nada en el exterior lo anuncia salvo su quietud. La

máquina, por otra parte, no entiende la carne, nunca la ha entendido. Al teletransportar un filete de ternera, el *telépodo* deja que se pierda el sabor, y esa insipidez nos parece monstruosa y enfermiza, porque es característica de los alimentos diabólicos y del paladar del melancólico. El *telépodo* convierte el primer babuino con el que experimenta Brundle en un asado tembloroso -la situación se repetirá en la segunda parte (*La mosca II*) dirigida por Chris Wallas, con el perro de Brundle—. Sólo Dios y Cronenberg conocen la suerte corrida a la larga por el segundo babuino, que sale aparentemente indemne del experimento pero puede estar incubando un cáncer o cualquier otro mal.

«La carne me vuelve loca», dice Verónica mientras mordisquea cariñosamente a Brundle después de hacer el amor. «A la máquina -dice él más tarde- la carne no la vuelve loca». Cronenberg estaba en situación de haber prescindido de la mosca, porque lo que en realidad le ocurre a la carne humana pasada por la «cabinas telefónicas de diseño», como la define Verónica, es que envejece rápidamente. Esto responde a temores profundos no sólo de Cronenberg sino de la época. En *Blade Runner*, Ridley Scott presenta al genial J.E. Sebastian, ingeniero genético constructor de replicantes, víctima del síndrome de Matusalén: envejecimiento prematuro y acelerado. Y en *El Ansia* de Tony Scott, el personaje encarnado por David Bowie se convierte en un anciano en pocas horas ante la mirada horrorizada de los científicos. Estos Faustos posmodernos lo pierden todo sin ganar nada. Verónica y Myriam (Catherine Deneuve) son testigos desolados del deterioro de sus amantes, a quienes asisten impotentes hasta la hora de la muerte.

Brundle se convierte paulatinamente en repulsivo Brundlefly. La nueva carne ha brillado un momento en el mediocre panorama de la vida humana, pero se ha marchitado, se ha extinguido como una centella dejando a su paso un rastro de baba corrosiva,

una mujer portadora de una herencia genética monstruosa y dos hermosas telecabinas aptas para formar parte del atrezzo del inevitable *remake*. Chris Walas, el creador del maquillaje del hombre mosca y de los efectos especiales, acometió la secuela inmediatamente, en una película sin filosofía, *La mosca II*, algo más *gore* que su modelo y también más codificada con arreglo al subgénero de los «sabios locos» o más bien de los empresarios sin escrúpulos.

II. MUTACIONES

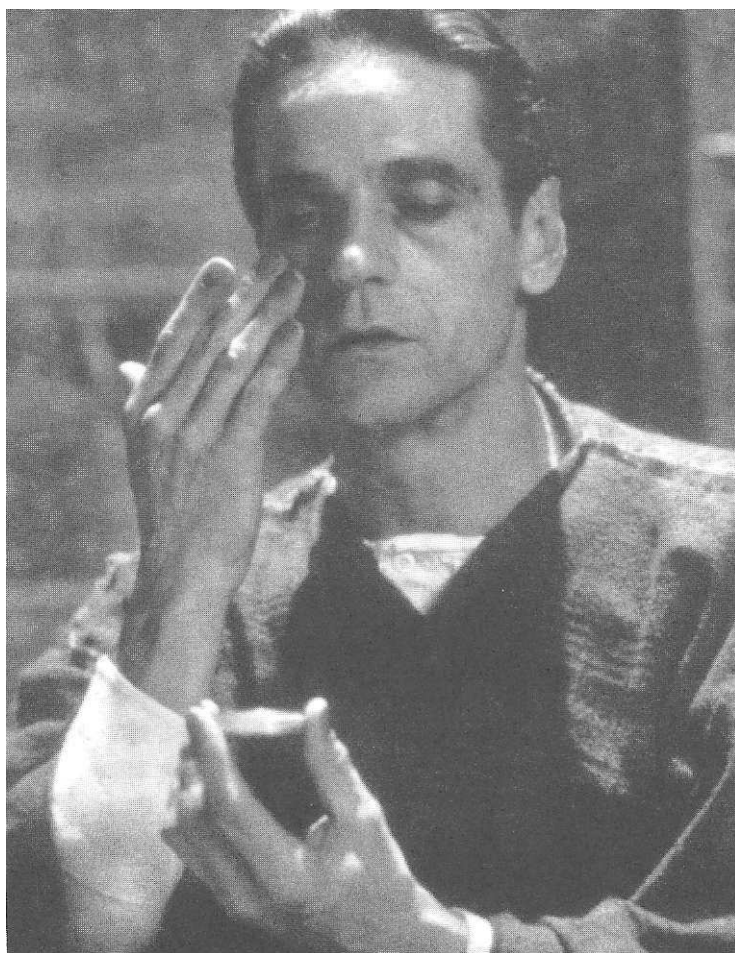
Es difícil y quizá ocioso tratar de distinguir en Cronenberg la metamorfosis de la mutación, en el contexto del cuerpo como virtualidad teratológica. Todos son mutantes en el cine de Cronenberg: los maridos, las mujeres, las madres, los hijos, los hermanos. Incluso las parejas y las familias lo son. La nueva carne se caracteriza por su capacidad de transformación. No tiene la fijeza de las estructuras fisiológicas clásicas, es amorfa, indiferenciada. Tampoco es estable la piel. Sometida a injertos y agresiones, llega a rebelarse. La genética, entendida de un modo amplio y metafórico, se ve afectada por las torpezas del cerebro, por los errores de los científicos, por la avidez de control del sistema. En la película juvenil y casi experimental *Crimes of the Future*, una sustancia cosmética creada por el Dr. Antoine Rouge provoca el «mal de Rouge», que consiste en una enfermedad genética que trastorna la reproducción y la sexualidad, y cuyo síntoma externo es la secreción de un moco oscuro que atrae a la gente como la miel a las moscas. La protagonista de *La rabia*, víctima de un accidente de tráfico y objeto de autotrasplante de tejidos indiferenciados, desarrolla un apéndice succionador con el que se procura la sangre ajena que le es necesaria para seguir viviendo, y de paso propaga

una epidemia apocalíptica antes de morir y ser retirada por un camión de basura. Esta ogresa neo-carnal no tiene nada en común con las intelectuales vampiras de Almereyda y Ferrara. Es mucho más moderna: un monstruo de asfalto y quirófano que propaga una enfermedad letal por medio de un apéndice obsceno, una mujer fálica transmisora del sida.

El cerebro también se ve afectado por mutaciones aberrantes a causa de errores médicos, un afán de progreso mal entendido, o por accidente. En *La zona muerta*, basada en la novela de Stephen King, tras cinco años en coma Johnny Smith (Christopher Walken) despierta con poderes extraordinarios que destrozarán su vida. Pero el caso más llamativo de teratología mental es el de *Scanners*, cuyos protagonistas, «exploradores» telepáticos, desarrollan sus facultades en el seno materno a causa de un fármaco suministrado a las gestantes. En *Stereo*, largometraje juvenil de carácter experimental, el Dr. Springfellow descubre que la máxima excitación sexual coincide con fenómenos telepáticos. En *Scanners*, por otra parte, el tema de los exploradores va unido al de los hermanos que se odian y se aman (desarrollado luego en *Dead Ringers*), el hermano bueno y sumiso al orden, Cameron Vale (Stephen Lack) y el rebelde, que pretende adueñarse del mundo, Daryl Revok (Michael Ironside). Resultado teratológico de un tratamiento de su madre con Ephemerol mientras estaba embarazada, poseen extraordinarios poderes psíquicos. Pero «dos scanners no pueden estar juntos sin volverse locos». Daryl Revok quiere «explorar» a su hermano y absorberlo («estarás siempre conmigo»), y al final lo consigue, pero al revés: tras un enfrentamiento mental de ambos, en el que se infieren terribles males sin tocarse —de hecho son capaces de hacer estallar cabezas sin mover un músculo—, el cuerpo de Cameron Vale se calcina, pero su alma emigra al de su hermano y lo coloniza.

LA NUEVA CARNE

PLLAR PEDRAZA



David Cronenberg. *Inseparables*, 1988

III. DOBLES

El tema de los gemelos idénticos es familiar al cine y siempre va más allá de sí mismo: porque sirve para tratar el enigma del doble (*Doppelgänger*), la escisión, la esquizofrenia y la legitimidad del sacrificio del más débil. En lo más profundo de la estratigrafía de *Dead Ringers*, se encuentra la película de Robert Siodmak *The Dark Mirror* (1946) sobre dos hermanas gemelas (Olivia de Havilland). Una de ellas es una asesina -Terry-, y la otra buena y dulce -Ruth-, novia de un psiquiatra (Lew Ayres) que se llama Elliot como uno de los gemelos de Cronenberg. Cuando Terry mata, se plantea en el texto un curioso problema judicial: ¿cómo establecer cuál de las gemelas es la criminal, ya que no se puede detener ni juzgar a ambas? Lo sabe la ciencia: el psiquiatra, que tiene además un tipo de conocimiento privilegiado que le da el amor, pero eso no basta.

El problema clásico de los gemelos atañe al alma antes que al Código Penal: ¿Son diferentes las almas y las mentes de dos cuerpos iguales? La película *Sisters* de Brian de Palma, de 1972, plantea abiertamente la cuestión en el caso extremo de los siameses que deben ser separados con el sacrificio del más débil, que presuntamente es también el peor, el maligno. El cuerpo de éste muere, pero su fantasma se introduce en la mente del superviviente y divide su personalidad, de modo que de nuevo tenemos dos. O bien el superviviente crea una especie de verruga psíquica con su mala conciencia por haber sido la causa de la muerte del otro, en cuyo caso también se reproduce la dualidad.

En *Sisters*, de las dos siamesas huérfanas Danielle y Dominique (Margot Kidder), la primera presenta síntomas de degeneración mental y además el médico (William Finley) se enamora de la otra y decide separarlas aun a riesgo de matar a Dominique. La

visión durante el trance hipnótico por la investigadora (Jennifer Salt) reproduce esta situación de manera simbólica: las dos pacientes están rodeadas de gemelos que van pasándose un hacha hasta dejarla en manos del médico. Este la toma, la blande sobre el doble cuerpo y la descarga sobre él, lo que produce a la investigadora un tremendo dolor, y hace que salga del trance violentamente. La escena, rodada en blanco y negro y deformada por un ojo de pez, es comparable, aunque más vanguardista, a la separación de los gemelos Mantle por Claire Niveau en el sueño de Beverly. La terrible cicatriz que queda en el cuerpo de Danielle, la gemela «dulce» como en el caso de Siodmak, que es acariciada por el amante negro al comienzo del film y mostrada por el médico a la investigadora al final, recuerda ciertas piezas de nueva carne de *Dead Ringers*, como la falsa unión de los gemelos, mordida por Claire. Aquí la muerta actúa sobre la viva como una posesión que obliga a ésta a matar a los hombres que se interponen entre ellas dos y el doctor, con el que forman un triángulo. El amor del médico hacia la siamesa superviviente le conducirá a la castración y la muerte a manos suyas, no sin dejar un residuo psíquico en la investigadora, que conserva la orden hipnótica de negar el primer crimen de la siamesa, como si se repitiera el fenómeno de la posesión de los vivos por los muertos, frecuente en la literatura y el cine fantásticos como la transmisión de un oscuro legado.

Cronenberg conocía todo esto cuando decidió llevar a la pantalla una historia que se pareciera a la de los hermanos médicos encontrados muertos en su apartamento, a quienes por otra parte relacionaba con los siameses Chang y Eng¹⁴. Se trata de una

(14) Linda Wolfe: *El profesor y la prostituta, y otras historias verdaderas de muerte y locura*. Anagrama, 1989. Sobre Chang y Eng, véase especialmente la película de Gerardo Gormezano, *Sombras paralelas* (1994), basada en la novela del mismo título de Vicente Muñoz Puelles. Sobre la película de Cronenberg, véase Michael Grant, *Dead Ringers*. Flick Books, Trowbridge, 1997.

película discreta y monstruosa sobre la imposibilidad de vivir y la impotencia para enfrentarse con la realidad. Su vertiente teratológica reside en los objetos y los diálogos más que en la acción, prácticamente inexistente. No son las formas humanas las sometidas a metamorfosis o mutaciones sino las mentes de los hermanos Beverly y Elliot Mande, y los usos cada vez más aberrantes de sus instrumentos de trabajo¹³.

En los créditos aparecen, sobre fondo rojo oscuro, una serie de grabados de instrumental médico. En la segunda secuencia, fechada en la Facultad de Medicina de Massachussets en 1967, los jóvenes hermanos Man tie trabajan con un muerto en una sala de disección. Un profesor les pregunta por el instrumento que están utilizando. Tiene un aspecto medieval que recuerda los artefactos de tortura de *Haxan* (Christensen, 1922). «Lo hemos mandado hacer», informan. Al profesor no parece gustarle: «Servirá con un cadáver, pero no con una paciente viva». Sin embargo, más tarde se les premia por dicho instrumento, llamado *retractor Mantle*, del que se les hace entrega una versión chapada en oro a modo de trofeo. En la segunda parte del film, cuando se describe la ruina física y mental de Beverly, reaparece. Beverly

(15) Los instrumentos quirúrgicos inventados por Beverly, «para operar a mujeres mutantes» están inspirados en una escultura realizada por el propio Cronenberg a principios de los 70, llamada *Surgical Instrument for Operating on Mutants*. Para la película, los instrumentos fueron diseñados por dos miembros del Departamento de dirección artística, Peter Grundy y Alicia Keywan, y los construyó un joyero canadiense. Fueron expuestos en 1993 en una retrospectiva de Cronenberg en Tokio bajo el título *The Strange Objects of David Cronenbergs Desire*, y se pudieron ver en la exposición *La ciutat dels cineastes*, del Centro de Cultura Contemporània de Barcelona (Barcelona, 2000). Véase José Manuel González-Fierro, *D. Cronenberg. La estética de la carne*. Nuer, Madrid, 1999, pág. 158. Ver también *David Cronenberg por David Cronenberg*, ed. Chris Rodley, Alba editorial, Barcelona, 2000, pág. 72. Para una interpretación feminista psicoanalítica, ver Barbara Creed, «Phallic panic: male hysteria and Dead Ringers» en *Screen*, vol. 31, n° 2, 1990, págs. 125-147.

está examinando a una paciente en la clínica sirviéndose de él. Cuando ella se queja de que le hace daño, él replica airado que es de oro y no puede dañarla, y la ofende con una pregunta grosera.

Como síntomas del creciente malestar del propio texto y de sus habitantes, afloran nuevos instrumentos quirúrgicos, «para operar a mujeres mutantes». Tienen un aspecto biomecánico que recuerda el estilo de H.R. Giger. De nuevo la invención y los diseños son de Beverly, que los lleva a una galería de arte y habla con un escultor para encargarle su vaciado como objetos tridimensionales en acero quirúrgico. Más tarde los utiliza en las operaciones. Está a punto de matar a una paciente en el quirófano con ellos. Dice en su delirio que «las pacientes están deformadas por dentro y precisan de una tecnología radical». Más tarde verá una copia de los instrumentos en el escaparate de la galería, firmados por el escultor y con el título de «Instrumentos para operar a mujeres mutantes». Entra furioso en el establecimiento y se los mete en el bolsillo, forcejeando con la encargada. Cuando se los enseña a Claire (Geneviève Bujold), su amante, recién llegada tras una larga ausencia, ella pregunta: «¿Qué son estas herramientas?, ¿para qué sirven?» «Para separar gemelos siameses», responde él, obsesionado en esos momentos por las escabrosidades de la muerte de los siameses Chang y Eng, en la que ambos hermanos ven una premonición de lo que les espera. Más tarde, en pleno delirio por abstinencia de drogas, Beverly usa los instrumentos de separación, pero sólo para infligir a Elliot inútiles torturas y finalmente la muerte. No tardará en seguirle. Los fetiches han resultado mortíferos para su propio creador y para su imagen especular. Ellos, los instrumentos diseñados para martirizar el cuerpo de la mujer, eran lo monstruoso, no los genitales femeninos, imaginariamente «deformados».

Perfecto complemento del instrumental es el vestuario usado en el quirófano donde los Mantle fertilizan artificialmente a

las mujeres o corrigen las malformaciones que les impiden tener hijos. Las batas son túnicas de color rojo sangre con esclavina y capucha entre sacerdotal y del Ku-Klux-Clan. Cronenberg dice que con ellas quería dar la idea de un colegio cardenalicio. Evocan también el ambiente de las torturas inquisitoriales infligidas a las supuestas brujas en el cine nórdico, no por el color sino más bien por la atmósfera delirante creada por la puesta en escena.

IV. HERMAFRODITA

El hermafrodita en sentido estricto, el monstruo dotado de ambos sexos, es infrecuente en el cine¹⁶ pero abunda el metafórico bajo la forma del travestido, hacia quien el protagonista del relato se siente atraído fatalmente a causa de su misteriosa ambigüedad. Los textos sobre este tema se refieren más o menos veladamente al imposible amor del hombre hacia la mujer real y al deseo que le empuja hacia la mujer ideal, que es en definitiva un igual (es decir, un hombre). De eso trata la película de Cronenberg *M. Butterfly* (1993), que tiene como base —aparte de la pieza teatral (1988) de David Henry Hwang—, el relato de Honoré de Balzac *Sarrasine* y quizá su comentario por Roland Barthes¹⁷.

En la obra de Balzac, cuya acción principal se sitúa a mediados del siglo XVIII, un escultor llamado Sarrasine —nombre significativamente femenino— se enamora del cantante de ópera Zambinella, tomándolo por una mujer, sin saber que es un castrado.

(16) Recuérdese sin embargo el maravilloso ejemplar creado por Fellini en el *Satyricon* (*El Satiricón de Fellini*, 1969). P. Pedraza y J. López Gandía, *Federico Fellini*. Cátedra, Madrid,

(17) Roland Barthes impartió en 1968 y 1969 un seminario sobre esta obra y lo publicó bajo el título *S/Zen* Seuil, París, 1970. Primera edición en castellano: Siglo Veintiuno, Madrid, 1980.

Todos los que hacían papeles de mujer en la ópera en los Estados pontificios lo eran, y todo el mundo lo sabía menos el provinciano y algo tosco Sarrasine, que acaba muriendo a manos de los sicarios del cardenal «protector» del joven. Tanto en el caso de Balzac como en el de Cronenberg, el autor sitúa su fábula en el crepúsculo de una época histórica, en un tiempo ambiguo -en las postrimerías del Antiguo Régimen en un caso; durante la revolución cultural en el otro-, dorado por la nostalgia de una cultura anterior, mítica, donde todo fue posible, y que por ello mismo permite inventar usos amorosos extraordinarios sin que nadie pueda comprobarlos fácilmente.

René Gallimard (Jeremy Irons), empleado de la embajada francesa en Pekín en los años 60, casado con una mujer muy real, se enamora perdidamente de Song Li-Ling, cantante de la Ópera de Pekín. Esta forma musical y artística, madurada en el siglo XIX y abolida por la revolución cultural, ha sido representada siempre por muchachos en los papeles femeninos. Todos los personajes de la película lo saben menos Gallimard. Éste ve por primera vez al que será su objeto de deseo en una fiesta de la embajada sueca. La «señorita» Song (John Lone) canta durante la velada un aria de *Mme. Butterfly*. Vestida de blanco y vista de lejos, hace que Gallimard se sienta *touché*. Él alaba la belleza de su interpretación y la del tema mismo de *Mme. Butterfly*, y sufre un auténtico rapapolvo por parte de «ella», que le hace ver los aspectos racistas y machistas de las fantasías de los occidentales sobre la mujer oriental.

La fascinación de Gallimard tiene por objeto una mujer de voz ronca y susurrante, hermosos vestidos de guardarropía y larga cabellera. Fetiches de una mascarada. Song se niega a desnudarse alegando sabias costumbres sexuales ancestrales, y es capaz de mantener en el engaño a Gallimard incluso cuando se convierten en amantes -cosa que Balzac no soñaría para Sarrasine y Zambi-

nella- En una ocasión la cámara de Cronenberg explora el espacio íntimo de la casa de ella con un *travelling* que abarca desde la puerta, pasando por una estancia vacía, una cama inmensa e intacta, y al final, en el espacio apretado de un retrete, los dos amantes, él sentado y ella sentada sobre sus piernas, con su largo vestido de raso blanco cubriéndolo todo. De vez en cuando él pregunta si ella es su Butterfly, y ella asiente, o va más lejos aún: «Soy tu esclava», mientras le sonsaca información confidencial por orden del partido comunista. En el juicio que los condenará a ambos por espionaje, Song se muestra por primera vez vestido de hombre. La inexpresiva acogida de tal novedad por parte de Jeremy Irons nos priva de saber qué pasa por la cabeza de su personaje. Pero a estas alturas el espectador que revisita la obra debe ser cauto. Recordemos que Gallimard, después de mantener relaciones íntimas con la señora Bauden, dice: «Eres exactamente como te imaginaba bajo la ropa». ¿También imaginó durante todo el tiempo el cuerpo de Song Li-Ling bajo las sedas, y se hizo el desentendido? Una escena famosa, penosa y reiterativa, en el coche celular, y otra en la cárcel hacen ver lo obvio: «Mi nombre es René Gallimard, también conocido como Mme. Butterfly», pues, como dice Roland Barthes en su penetrante análisis de *Sarrasine*, el castrado no es más que una consecuencia de la castración del amante, o su espejo.

La cuestión del amor narcisista y fetichista hacia la mujer ideal encarnada en alguien que al cabo se muestra como abyecto, aparece explícitamente en la película. Song pregunta a una comisaria política por qué en la ópera de Pekín actúan hombres en los papeles de mujer. «No sé -responde la interrogada-, serán residuos del patriarcado reaccionario». «No -replica "ella"—. Es porque sólo un hombre sabe cómo se supone que debe actuar una mujer». No una mujer: la Mujer. Pues, siendo ésta una construcción masculina, es lógico que su Pígmalión

sea quien mejor sepa cómo ha configurado su feminidad. Gallimard dice de sí mismo a Song: «Soy un hombre que amaba a una mujer creada por un hombre. Cualquier otra cosa simplemente se queda corta».

Gallimard, como Sarrasine, tiene rasgos comunes con el Nathaniel de Hoffmann¹⁸. Como señala Barthes para Sarrasine, su obstinación en no reconocer la naturaleza de la Zambinella -o la de Nathaniel en no querer ver que Olimpia es una autómatas y no una mujer- es una defensa para preservar su imaginario. Se obstinan en no ver, porque ver significaría reconocer su propia castración, su narcisismo, el carácter de fetiche de sus «mujeres» imaginarias. En la cárcel, al borde de la muerte, todavía se empecina en su mediocre delirio: «Yo, Rene Gallimard, he conocido y he sido amado por una mujer perfecta». Y no sólo eso sino que se identifica con Song, su imagen especular, se disfraza de Mme. Butterfly-payasa, se corta la yugular con un pedazo de espejo y muere en el suelo entre convulsiones que le hacen parecer una marioneta o una autómatas a la que se le está acabando la cuerda. Se echa de menos en este final un punto de ironía, algo que sitúe al castrado fuera del melodrama y algo más cerca del Carnaval.

¿Por qué pueden llegar a parecer tan grotescas las escenas del furgón y de la cárcel de *M. Butterfly*? En la penúltima secuencia de la película, en el vehículo policial, Song desnudo se convierte en personaje psicológico, abandona el pedestal de Galatea. Éste es el punto en que el texto se debilita. Escribe Barthes: «Desde el punto de vista crítico, es por tanto tan falso suprimir al personaje como hacerlo salir del papel para convertirlo en un personaje psicológico (dotado de móviles posibles): el personaje y el discurso

(18) E.T.A. Hoffmann, *El hombre de la arena*, 1819. P. Pedraza, *Máquinas de amar. Secretos del cuerpo* artificial. Valdemar, Madrid, 1998.

son cómplices uno del otro; el discurso suscita en el mismo personaje su propio cómplice (...) cuya relativa independencia le permite jugar. «Así sucede con el discurso: si produce personajes no es para hacerles jugar entre ellos delante de nosotros, es para jugar con ellos. Obtener de ellos una complicidad que asegure el intercambio ininterrumpido de los códigos; los personajes son tipos de discurso y, a la inversa, el discurso es un personaje como los otros»¹⁹.

En el caso de la obra de Cronenberg, la estatua viviente Song desciende no de la antigua Grecia como la Galatea de Pigmalión, sino de la antigua China a través de un código occidental: Puccini. Es *Madame Butterfly*, la mujer sumisa y enamorada del occidental, es decir, la *mujer occidental decimonónica*. No es posesión protegida de un cardenal sino de la revolución, una revolución que Gallimard no entiende, enredado en sus problemas de contable y en sus falsos saberes, que sólo son una maraña de tópicos. El Gallimard de Cronenberg es un personaje inculto, ingenuo y mezquino, ennoblecido por la fotogenia del actor que lo encarna. Se sale del código del personaje del cine clásico sin ser un deambulante moderno, y por eso carece de espesor. Cronenberg opta en su obra por la clave de melodrama, pretendiendo que el espectador se identifique con una historia no por real menos inverosímil, y comparta el punto de vista de un castrado. Pero, al no haber distancia, no podemos juzgar ni solidarizarnos, ya que la identificación es imposible. Sólo queda la adhesión melodramática o el ridículo. Cronenberg opta por la primera.

(19) *Op. cit.* pág. 150. El contagio de la castración del castrado se extiende a todas las mujeres reales. Cuando Sarrasine sabe la naturaleza de la Zambinella, dice: «¡Tendré siempre en el recuerdo una arpía celestial que vendrá a hincar sus garras en todos mis sentimientos de hombre y marcará a todas las demás mujeres con un sello de imperfección!» (Balzac)

Comprendemos los móviles de casi todos los monstruos de Cronenberg: el hombre mosca, los gemelos Mantle, los jugadores y terroristas de *eXistenZ* y los delirantes insectos-esfínter de *Naked Lunch*, pero es imposible asumir el universo hermafrodita de *M. Butterfly*. Los diversos -y a veces contradictorios- sentidos que producen los elementos del film crean un «ruido» que impide al tema desplegarse en su pureza, como ocurre en el relato de Balzac, hasta el punto de que «no se ve nada», del mismo modo que no ve nada el propio protagonista²⁰.

V. OBJETOS MONSTRUOSOS

Si en el cine de David Lynch hay un interiorismo de pesadilla, y en los *Hellraiser* de Clive Barker unas crueles máquinas escénicas y un refinado instrumental sadomasoquista, en la obra de Cronenberg hay objetos monstruosos, siniestros en el sentido de que se hallan en el límite que separa lo orgánico de lo inorgánico, lo inanimado de lo viviente, y lo cruzan en ocasiones. Son objetos fuertemente sexualizados, que se hinchan y respiran, se comportan como animales, enferman, mueren e incluso hablan.

Es inútil preguntarse sobre el grado de realidad o el carácter alucinatorio que les confiere el texto. Sólo se puede decir de ellos que todos son reales y que van más allá del mero juguete magníficamente resuelto por el creador de los efectos especiales Chris

(20) Rigurosamente contemporánea de *M. Butterfly* de Cronenberg es la película de Neil Jordan *The Crying Game* (*Juego de lágrimas*, 1992). Admiramos en ambas cierta comunidad en el modo de configurar a la Zambinella. Pero en este caso Dil (Jaye Davidson), el travestido, tiene vida propia desde el comienzo, y Jimmy (Stephen Rea) le sigue queriendo cuando sabe que es un hombre. Le quiere a él, no a la Mujer ideal. Tienen futuro juntos, y la película una total coherencia interna.

Wallas. Cada uno de ellos constituye el corazón de una historia, como si toda la película hubiera ido coagulándose a su alrededor. Vistos en perspectiva, el más importante como clave que permite al texto desplegarse es la consola de Allegra Seller (*eXistenZ*), pero en su momento las casetes y monitores teratológicos de *Videodrome* nos estremecieron porque no hubo nada igual antes que ellos, salvo los relojes blandos de Salvador Dalí.

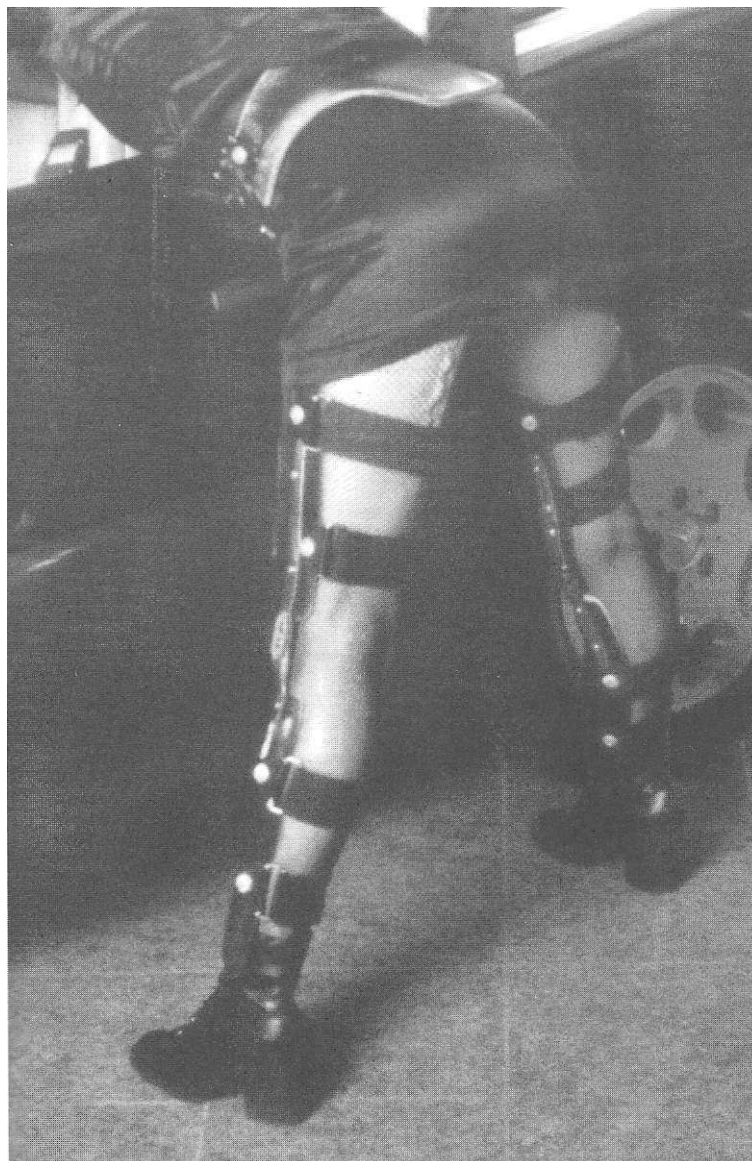
Los objetos vivientes de Cronenberg no son sólo metáforas. Se comportan de un modo autónomo y coherente con su naturaleza híbrida o teratológica, dentro de la estética y la iconografía *cyborg*, como en el caso de las imágenes pictóricas de H.R. Giger. El ejemplo más notable es el de la pistola-brazo de carne y metal unida al antebrazo por medio de nervios-cables de *Videodrome*. En este film, como dice uno de sus personajes: «Las visiones se convierten en carne». Y no sólo las visiones, producidas por un cáncer videogénico, sino sobre todo el medio, la televisión y el vídeo, sobre los que Cronenberg construye un discurso apocalíptico y al mismo tiempo una historia alucinada que no siempre encajan. La mayoría de los eslóganes que utilizan los personajes en sus diálogos tienen un carácter ideológico: «Ver televisión les ayudará a volver a la mesa de mezclas del mundo», «Yo soy la pantalla de mi padre», «La televisión es realidad, y la realidad es menos que la televisión», «Las visiones se convertirán en carne». «Tenga cuidado, (el monitor) "muere"». Pero la película es, como suele suceder en las obras de Cronenberg, algo más que discurso sobre la contaminación mediática ilustrado con imágenes oníricas, y es en ese «algo más», en el delirio y en la osadía visual, donde reside su fascinación, característica del cine fantástico. Un tercer elemento, de carácter paranoide, el fondo del que emergen los pistoleros pertenecientes a otros géneros, incluso al cómic, es la conjura, el acecho del sistema encarnado por firmas multinacionales de hermosos y sonoros nombres, en los que Cronenberg es maestro.

Más allá de la filosofía apocalíptica de *Videodrome* hay un discurso delirante sobre la carne, que afecta más al cuerpo de Max Renn (James Woods) que al poder del medio. Al final, Max, herido por los secuaces de Barry Convex, se refugia en el puerto. Frente a sí ve un monitor con la imagen de Nikki (Deborah Harry). «Les has hecho daño pero no los has destruido. (...) Tu cuerpo ha sufrido muchos cambios, pero sólo es el principio. El principio de la nueva carne. Tienes que llegar hasta el final. Transformación total. ¿Crees que estás preparado?» (...) «Para convertirte en carne nueva primero tienes que matar la vieja. No temas. No temas dejar tu cuerpo morir. Ven conmigo, Max. Ven con Nikki. Ven. Yo te diré cómo. Es fácil». Hay una explosión tremenda en el monitor, que arroja visceras y carnaza a través de la pantalla rota. Max está ahora del otro lado, se apunta con el revólver *cyborg* que forma parte de su brazo, exclama «¡Larga vida a la nueva carne!» y dispara²¹.

Es posible que las ambigüedades del discurso sobre la carne nueva que de hecho hay en esta película se deban, como suelen argumentar los especialistas, a que Cronenberg tuvo que aligerar el final y suprimir una escena amorosa triangular entre Max, Nikki y Masha dentro del universo catódico, como esa Alicia a través del espejo a la que no es insensible el cine fantástico contemporáneo, desde *En compañía de lobos* de Neil Jordan (*The Company of Wolves*, 1984) hasta *Matrix* (Andy y Larry Wachowski, 1999). Pero, sea como sea, tal vez lo que interesa y ha sobrevivido de ella sea la osadía de su invención visual y el hecho de que el monstruo adopte la forma de todo un medio contemporáneo de comunica-

(21) Véase B. Testa, «Panic Pornography: Videodrome from Production to Seduction», en *Canadian Journal of Political and Social Theory*, n° 13 /1-2, 1989. págs. 56-72; y Vicente Sánchez Biosca, «Entre el cuerpo evanescente y el cuerpo suplicado: *Videodrome* y fantasías posmodernas», en *Banda aparte*, n° 7, págs. 55-63.

TERATOLOGÍA Y NUEVA CARNE



David Cronenberg. *Crash*, 1996



Diseño de Stephan Dupnis para los Mugwump de *Naked Lunch*,
de David Cronenberg, 1991

ción, algo que en principio no parece prestarse a visualizaciones orgánicas y al que Cronenberg ha dado auténtico cuerpo y carne mucho más eficazmente que al erotismo frígido y maquinista de *Crash*.

Más madura y experta, pero en la misma línea, es la operación que realiza en *Naked Lunch* (1991) con otro instrumento de comunicación: la escritura. La máquina de escribir de Bill Lee (Peter Weller) es al mismo tiempo un insecto kafkiano, un esfínter que habla, un ciempiés con torso humano y una criatura monstruosa, el Mugwump, dispensadora de droga con sus tentáculos-penes-antenas. En este caso se parte de una fuente literaria que proporciona el título y el tema, aunque no el conjunto de la historia. *Naked Lunch* (1959)²² es una recopilación de escritos, bautizados por Jack Kerouac, que giran en tono a las drogas y la homosexualidad. Fueron escritos por Burroughs durante una temporada que pasó en Tánger entregado a las drogas a tumba abierta. Cronenberg no reconstruye el delirio poético de Burroughs; crea la historia del álter ego del escritor, William Lee -seudónimo empleado por Burroughs en *Yonqui*, 1953-, con elementos tomados de su biografía, como la muerte de su mujer, su trabajo como exterminador de insectos, reflejado a su vez en sus escritos (*Exterminador*, 1973), su estancia en el norte de África y sus relaciones con otros escritores como el matrimonio Bowles.

En este caso, más que en *Videodrome*, las visiones del protagonista aparecen bien señaladas dentro del cuerpo de la escritura con una marca, que consiste generalmente en el acto de tomar droga o el momento de estar afectado por ella o por su carencia. Las máquinas de escribir-escarabajos se insertan armoniosamente

(22) Versión española, *El almuerzo desnudo*. Editorial Anagrama S.A., Barcelona, 1989.

en un mundo amarillo y marrón del color de los polvos insecticidas pyrethrum y de los monstruosos alucinógenos de Interzone. Tienen que ver con la profesión de Lee antes de ponerse a escribir tras la muerte «accidental» de su mujer, como exterminador de insectos en los sórdidos ambientes neoyorquinos minuciosamente contruidos. Las voces de los monstruos son una notable creación, dotada de «grano». Fecales y al mismo tiempo graciosas, amistosas, no son elementos de pesadilla como las casetes blandas de *Videodrome*, sino piezas de un guiñol especular. Su boca es la boca-ano de Lee, una especie de recuerdo de *Les Bijoux indiscrets* de Diderot. En alguna ocasión, como la visita de Bill a Jane en el hotel, los coleópteros se inscriben en el tipo de erotismo abyecto y escatológico de los textos de Burroughs y manifiestan un recuerdo, probablemente inconsciente, de la secuencia de los amores en el fango de *La Edad de Oro* de Buñuel. En *Naked Lunch*, escribir, practicar el sexo y alucinar son una tríada que constituye la puerta de salida y de regreso al momento de la muerte de la mujer, accidente y asesinato que abre en el texto el agujero utópico de Interzone. Este lugar inexistente, que late ya en Nueva York como ha visto Antonio Weinrichter,²³ no es más que una burbuja imaginaria desprendida de la primera parte, un tumor de cartón piedra hermosamente brotado en el cuerpo de la película.

En *tXistenZ* tiene lugar la apoteosis de la cacharrería Nueva Carne. Película perversa y surreal, se mueve en el territorio del juego y del deseo sin control o, mejor dicho, controlado hasta el mínimo detalle por un programa delirante, como se pone de manifiesto en la que sin duda es su mejor parte: cuando los prota-

(23) Ver A. Weinrichter, «El almuerzo desnudo. El sueño de la escritura» en *Dirigido*, junio de 1992, n° 203, págs. 46-48; Virginia Vilaplana «Cabeza/Extremidades. *El almuerzo desnudo* (David Cronenberg, 1992)» en *Banda aparte*, n° 7, págs. 44-47.

gonistas Pikul (Jude Law) y Allegra (Jennifer Jason Leigh), se hallan en la piscifactoría de mutantes. Allegra, genialmente bautizada por Cronenberg, es una sombría criatura del juego que interpreta a su propia creadora -toda la obra es una construcción en abismo—, una siniestra y sucia joven que sólo vive para el juego y, como muñeca digital que es, está vacía. No hay nada en ella ni en su mundo. La resistencia la llama «la diablesa», pero tampoco la resistencia existe.

La consola del juego diseñado por Allegra es una «criatura» viva de laboratorio. Se une al cuerpo del jugador, del que extrae su energía, por medio de un biopuerto, a través de un cable que tiene el aspecto de un cordón umbilical. El biopuerto, abierto en la parte baja de la espalda del jugador, presenta una forma vagamente anal y necesita ser lubricado antes de introducirle la clavija del cable. La apertura de un biopuerto, auténtica violación homosexual, se realiza con instrumentos medio mecánicos medio quirúrgicos, y en la película el de Pikul es abierto por un mecánico de gasolinera (Willem Dafoe) con un potente artefacto que tiene algo de pequeño lanzamisiles. El módulo o consola contiene (en el juego) la única copia del sistema y de los programas del juego llamado *eXistenZ*, cuya diseñadora es Allegra. Se trata de una criatura viva, de carne y sangre, con aspecto de estómago o feto, fabricada con vísceras de peces y reptiles mutantes, recubierta por un material semejante a la piel pelada. «Parece como si estuvieran operando a un perro», dice Pikul cuando los técnicos tratan de salvar la «vida» de uno de estos artefactos, susceptibles de enfermar. Los distintos ejemplares que utilizan los jugadores en la película son parecidos entre sí, pero no iguales. En la sesión de juego colectivo durante la presentación del sistema *eXistenZ*, se reparte una docena de ellos entre los jugadores, que, sentados, los colocan sobre sus piernas. Al moverse, los módulos dan la sensación de ser juguetes pornográficos, sobre todo el de Allegra, que

es puesto en marcha primero estimulando un saliente en forma de pezón y luego insistiendo en una depresión con una pequeña cresta como un clitoris, en el que los dedos de la joven se recrean. Es, en suma, un elemento masturbatorio. Muchas cosas del juego lo son. Allegra y Pikul «son jugados» por el juego en la cama de un motel donde se refugian de un estallido de violencia revolucionaria contra el propio programa, dentro del programa del que nunca van a salir. Ni nosotros tampoco, porque *eXistenZ* se solapa al final con el sistema de juegos *tranScendenZ*. El módulo de Allegra se avería un par de veces y al final cae enfermo. Infectado por esporas, puede a su vez infectar a sus usuarios. «Yo no quería introducir el tema de la enfermedad en el juego», dice ella, pero, como en otras ocasiones en el cine de Cronenberg, la mujer abre la brecha por la que penetra la contaminación que acabará con la carne orgánica y dará paso a la Nueva Carne.

Obra maestra de la teratología carnal es la piscifactoría donde se crían los animales mutantes que proporcionarán elementos para la construcción de los módulos. Sus residuos se destinan a la cocina de un restaurante chino de pesadilla, al que van a comer los trabajadores (jugadores). Pikul pide el plato especial, del que huye el resto de comensales sentados a su mesa. Allegra siente repugnancia por la enorme fuente en la que son presentados los mutantes en salsa, envueltos en repugnante gelatina. Pikul come porque el juego le impulsa a ello, y va fabricando con los esqueletos una pistola cartilaginosa. Aunque su dentadura es perfecta, se saca de la boca un puente con tres muelas postizas, que introduce a modo de cargador en el arma. Dispara y mata al cocinero chino. El arma sangra al ser usada y él la arroja al suelo, de donde la coge un perro. Estas imágenes terribles, de pesadilla, constituyen quizá el punto más alto de la fantasía de Cronenberg y el más depurado, aquel en el que más aproximan entre sí sus obsesiones los creadores en busca de algo que exprese los nuevos terrores, los del cuerpo, como H.R.

TERATOLOGÍA Y NUEVA CARNE



David
Cronenberg
probando
la pistola
de cartílagos
para *eXistenZ*,
1999

Giger y Clive Barker, a través de un delirio carnal proliferante, cuya gran capacidad para inquietar reside en gran medida en un realismo de pesadilla, siniestro²⁴. En su realismo.

El cine de Cronenberg es muy de su época, de cada época en la que se ha desarrollado y producido. Desde el discurso juvenil de sus medimetrojes experimentales de finales de los años sesenta hasta *eXistenZ*, sus películas han abordado temas clave en la cultura contemporánea, con un punto de vista entre apocalíptico y complaciente. Ha sometido, además, a cada uno de estos temas a la fusión con un elemento que es constante en su obra: la problemática identidad sexual de sus protagonistas masculinos. Sus monstruos, como los de Lynch, no tienen nada que ver con los producidos por el cine de género americano. Ni siquiera son elementos metafóricos, sino más bien ocurrencias del lenguaje a la manera de los surrealistas o de Fellini.



(24) Véase Antonio José Navarro, «Sobre la nueva carne virtual» en *Dirigido*, septiembre de 1999, págs. 32-35.

DELÍRIOS METÁLICOS
MORFOLOGÍAS LÍMITROFES DEL CUERPO
EN LA CYBERFICCIÓN

JORDI SÁNCHEZ NAVARRO

El *cyberpunk*, tanto en su forma literaria como cinematográfica, se ha revelado como una de las formas privilegiadas de puesta en imágenes del inconsciente político posmoderno¹. Sus pesadillas se han convertido, o están a punto de convertirse, en celebraciones de una nueva realidad, en representaciones alegóricas de una totalidad impensable, de un sistema imposible de cartografiar cuyos bordes apenas hemos atisbado. A pesar de que muchos críticos y comentaristas de la ciencia ficción han celebrado su muerte, el *cyberpunk* operó un cambio tan profundo en las ficciones de fin de siglo que podría decirse que el género trascendió su marco inicial -la ciencia ficción- para convertirse en una nueva forma de mirar la realidad. Radicalmente comprometidas con la innovación estética, las primeras obras literarias o cinematográficas *cyberpunk* no inauguraron, como muchos creen, un subgénero, sino que modelaron la realidad posterior a ellas: tras la lectura de *Neuromancer*, novela de William Gibson publicada en 1984, o la visión de *Blade Runner* (*id.*, Ridley Scott, 1982), el mundo en pleno decidió hacerse *cyberpunk*.

Entre las muchas propuestas escénicas y estéticas del género

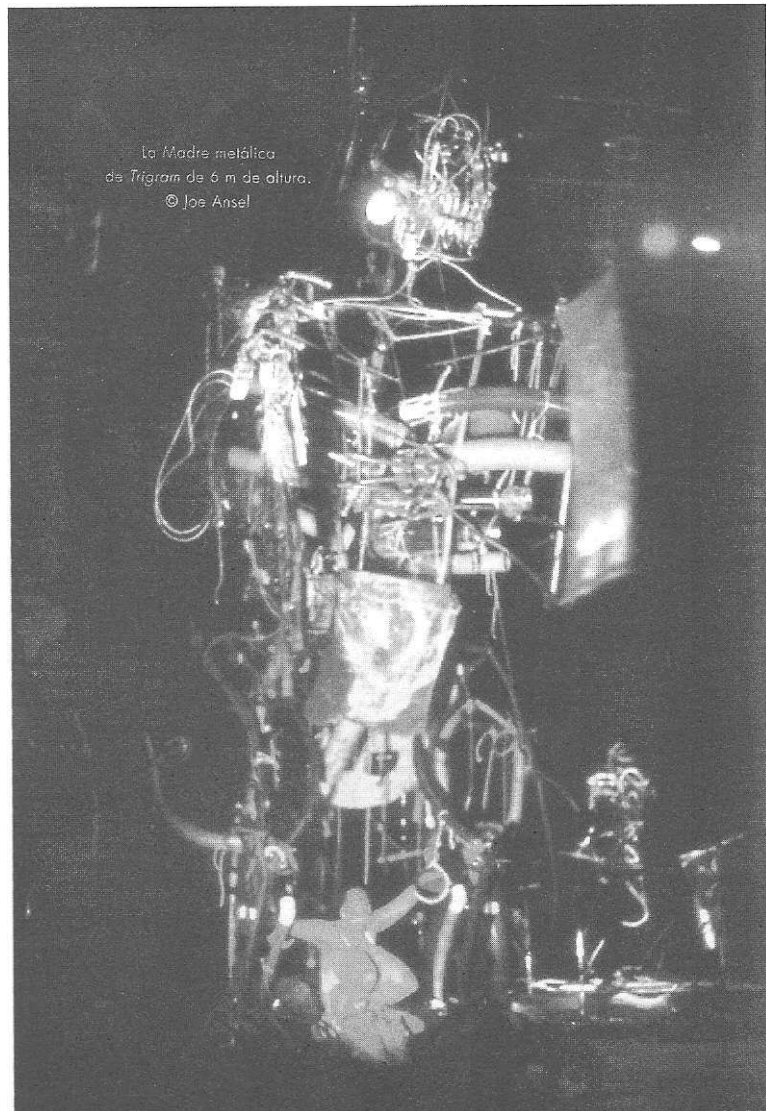
(1) Véase Fredric Jameson. *Las semillas del tiempo*, Madrid, Trotta, 2000.

-la nueva gestión del espacio urbano, el giro de la mirada hacia Japón o la zona Asia-Pacífico, la mezcolanza de muchedumbres en el bazar ultratecnológico- destacaremos aquí su política del cuerpo, tan profética y, a la vez, sintomática como las otras, pero mucho más evidente en sus implicaciones psicológicas. Al fin y al cabo, puede pasar desapercibido que el *cyberpunk* anuncia y a la vez refleja la pujanza de la cultura pop japonesa en Occidente, pero no puede obviarse, por relajada que sea la recepción, que el género propone una mirada radicalmente distinta a *nuestro* cuerpo, una mirada que trasgredre los límites y que expone las posibilidades, hermosas y dolorosas que la tecnología ofrece a la carne humana.

Aunque la técnica ha estado unida a la evolución del ser humano desde que el mundo es mundo, no hace demasiadas décadas que la tecnología se ha unido al cuerpo humano; la antropología y la historia económica pueden dar cuenta de los usos técnicos del utillaje extracorporal como elemento esencial del desarrollo humano, pero sólo desde el arte y la cultura popular se ha entendido la importancia de los artefactos tecnológicos *intra* cuerpo en la evolución psicológica de la especie. Olvidemos las copiosas muestras de robots, androides, replicantes y demás ingenios artificiales contruidos por el ser humano para imitar o sustituir al propio ser humano, y que han ocupado un lugar central en las fantasías teológicas, en los mitos clásicos, en el discurso gótico, en la sensibilidad futurista o en el optimismo proindustrial²; centrémonos en las mixturas de carne y metal, en los cuerpos

(2) La literatura al respecto es amplísima. Como aproximación completa al tema recomendamos el volumen editado por Rolf Aurich, Wolfgang Jacobsen y Gabriele Jatho *Artificial Humans. Manic Machines Controlled Bodies*, traducción inglesa del catálogo de la retrospectiva del mismo título programada por el Festival Internacional de Cine de Berlín de 2000, en el volumen puede encontrarse el artículo de Georg Seeffelen, «Dream Replicants of the Cinema», en el que sistematiza las ficciones protagonizadas por criaturas artificiales al servicio del hombre.

DELIRIOS METÁLICOS



«La Madre metálica», de *Tigran*, de 6 m de altura. Foto: Joe Ansel

humanos que rehuyen todo canon para unirse, de forma voluntaria o involuntaria, a lo inorgánico, por medio de prótesis que lo expanden o fusionan con nuevas dimensiones y entornos.

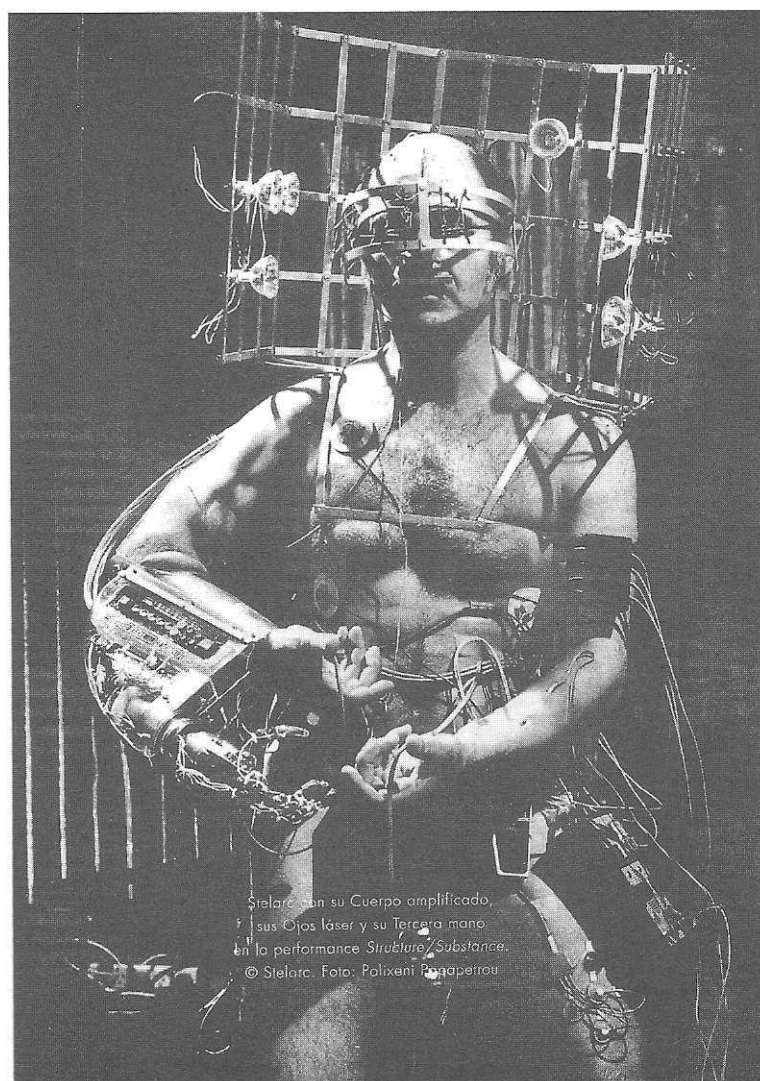
El *cyborg*, «producto último del juego con que la posmodernidad afronta el problema de la vida»³, tiene gran peso en el arte performativo de los setenta y ochenta, en multitud de cuerpos extendidos que anuncian la obsolescencia del interfaz cárnico. Figura capital en la conceptualización artística del tema es Stelarc (Stelios Arcadiou), máximo exponente del *body art* cibernético que experimentaba ya con instrumentos de simulación caseros en el Caulfield Institute of Technology mucho antes de que el concepto realidad virtual adquiriera dimensión pública. Inspirado en las teorías del comunicólogo Marshall MacLuhan, trabajó desde finales de los sesenta en la experimentación de nuevas formas de percepción basadas en desconocidos modos de manipulación del cuerpo, a partir de la idea de que la estructura fisiológica del cuerpo es lo que determina su inteligencia y sus sensaciones, y si se modifica ésta, se obtiene una percepción alterada de la realidad". Con esta premisa, Stelarc desarrolla una estética de la prótesis en la cual «el artista es un guía en la evolución, que extrapola e imagina nuevas trayectorias... un escultor genético, que reestructura e hipersensibiliza el cuerpo humano; un arquitecto de los espacios interiores de cuerpo; un cirujano primigenio que implanta sueños y trasplanta deseos; un alquimista de la evolución de mutaciones y transformador del paisaje humano»⁵. La alquimia que Stelarc defiende es de una naturaleza muy distinta a aquella en la que se basaba el *body art* clásico, más vinculada a reflexiones en torno a

(3) Pilar Vega Rodríguez, *Frankensteiniana. La tragedia del hombre artificial*. Madrid, Tecnos/Alianza, 2002.

(4) Stelarc, «From Psycho-Body to Cyber-Systems», en David Bell y Barbara M. Kennedy, (ed.) *The Cybercultures Reader*, Londres, Routledge, págs. 560-576,

(5) Mark Dery, *Velocidad de escape*. Madrid, Siruela, 1996.

DELIRIOS METÁLICOS



Sterlac con su Cuerpo amplificado,
sus Ojos láser y su Tercera mano
en la performance *Structure/ Substance*.
© Sterlac. Foto: Polixeni Papapetrou

Sterlac con su Cuerpo ojos láser y su tercera mano en la *performance*
llamada *Structure/ Substance*

antiguos cultos o a visiones primitivistas del cuerpo, y podría resumirse en un solo aforismo: «El cuerpo está obsoleto». La gran idea de las intervenciones artísticas de Stelarc es que ha llegado la hora de preguntarse si un cuerpo bípedo que respira, y que posee una visión binocular y un cerebro de mil cuatrocientos centímetros cúbicos es una forma biológica adecuada para gestionar la cantidad de información acumulada por la humanidad. La respuesta -negativa- está implícita en la pregunta.

En la visión de Stelarc, el ser humano puede ser trascendido a través de la tecnología, o más bien a través de la ampliación tecnológica: «Ya no tiene sentido considerar el cuerpo como receptáculo del espíritu o del vínculo social, hay que verlo más bien como una estructura por controlar y por modificar. El cuerpo no como sujeto sino como objeto, no como objeto de deseo sino como objeto de diseño»⁶. Como explica Mark Dery, las especulaciones de Stelarc han sido discutidas desde la medicina y la psicología-un cuerpo completamente protésico es una quimera, pues el sistema inmunológico se rebelaría frontalmente y las respuestas psicológicas serían imprevisibles-, pero también por la crítica feminista -que propone su particular política del cuerpo-, por el actual debate sobre bioética y por la teoría cultural de izquierdas, escamada por las acrílicas letanías procapitalistas sobre la mítica del progreso tecnológico y el crecimiento imparable. Stelarc se defenderá sosteniendo que sus *performances* no tienen nada que ver con las ideologías, y sí con las ideas; pero sus ideas siguen perteneciendo al campo de la ciencia ficción. Esto es, precisamente, lo que cuestionan los practicantes de *body art* que siguen en el paradigma primitivista, como Fakir Musafar, que aboga por un arte más fundamentado en «los rituales culturales que han perdurado mas allá de la realización de sus objetivos» que en las especu-

(6) Citado en Dery, *op. cit.*

laciones de la ciencia ficción. Musafar es un «primitivo moderno» que ha alterado su conciencia agujereando su piel, atándose, colgando su cuerpo de ganchos y practicando todas las variantes posibles de lo que él llama «juego corporal». Sostiene que los primitivos modernos son la vanguardia cultural que ilumina el camino «para escapar de la Edad Media y de la cultura europea y llegar a una fusión de la ciencia y de la magia», idea que entronca con el tecnopaganismo característico de los primeros años de la cibercultura, antes de que los ácratas y libertinos tecnológicos dejaran de expandir su conciencia para dedicarse con mayor ahínco a ampliar los límites de su cuenta corriente transformándose en empresarios *punto com*.

Las ideas sobre telepresencia de Stelarc inspirarán a otros artistas que trabajan en la idea de la *ausencia* del cuerpo —algo que por definición escapa de nuestro objetivo—, mientras que la línea *cyborg* de su trabajo se prolongará con artistas como Marcel-Lí Antúñez —más interesado ahora en la biogenética— y otros, para llegar a su máxima formulación en el trabajo de Steve Mann, profesor del Departamento de Ingeniería Eléctrica y Computacional de la Universidad de Toronto e inventor de los conceptos —y de los ingenios— WearComp (ordenador vestible) y WearCam (un mediador de realidad). La amplísima trayectoria científica —y artística— de Mann es objeto de minuciosa exploración en el documental *Cyberman*, dirigido por Paul Lynch, a través de sus propias teorías, de los retratos que de él hacen los padres del profesor y su esposa —ella misma ha sido un *cyborg* durante quince años—, de un repaso a sus sueños de niño —«yo quería ser reparador de teléfonos»—, y de los eslóganes que, a la manera de Stelarc o McLuhan, Mann va desgranando: «Eye Am a Camera» o «Be Me & See Me». La prolongada carrera de Mann culmina entre los años 1994 y 1996 cuando realiza un documental sobre su vida mediante el método que él llama realidad mediada, y que no es

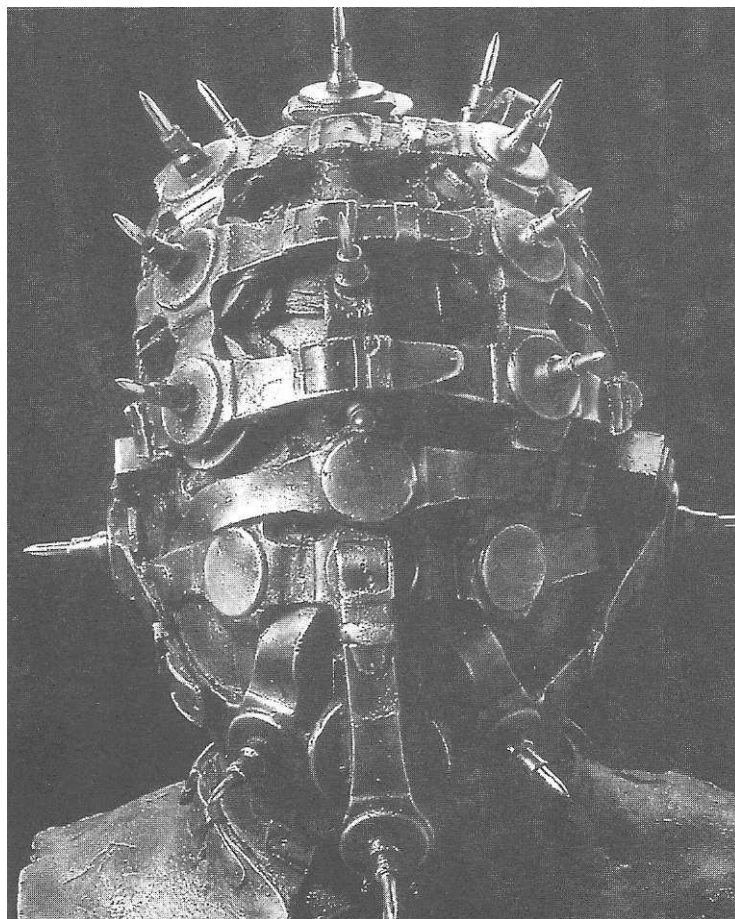
otra cosa que un sistema de vídeo inventado por él —el citado WearCam— adosado a su propia cabeza y que emite en tiempo real en Internet. En 1997 Mann se interesa por el trabajo de Arthur Kroker y Paul Virilio y reformula sus ideas en los contextos de las nuevas filosofías; su proyecto se aleja definitivamente del *body art*, en cuanto Mann no pretende conceptualizar ideas a través de la manipulación corporal, sino servir literalmente de interfaz, donar, como diría Orlan, su cuerpo al arte. «En el ciberespacio no hay fronteras. Lo que hago es permitir a la gente introducirse en mi cabeza, ponerse en mis zapatos y ver el mundo desde mi perspectiva». Gracias a sus gafas de sol «Eye-Tap» y de sus implantes, el público puede ver el mundo a través de sus ojos; lo que provoca una espléndida paradoja que se refleja con toda exactitud en *Cybermarv*, el sujeto-objeto del documental filma a los documentalistas que lo filman.

EL CUERPO, CAMPO DE BATALLA

El *cyborg* es una realidad cotidiana. En medicina no hay que llegar a instalarse un marcapasos para convertirse en uno: otros elementos biónicos o una simple vacuna ya son intervenciones tecnológicas destinadas a mejorar nuestras respuestas naturales. Como explicó Paul Virilio: «Luego de los xenotrasplantes de órganos animales, llegó la hora de los tecnotrasplantes, la mezcla de lo técnico y lo viviente, en que la heterogeneidad orgánica ya no es la un cuerpo extraño unido al cuerpo propio del paciente, sino la de un ritmo extraño susceptible de hacerlo vibrar al unísono con la máquina»⁷. William Dobelle, una de las mayores auto-

(7) Paul Virilio, *El arte del motor. Aceleración y realidad virtual*. Manantial Buenos Aires, 1996.

DELIRIOS METÁLICOS



H.R. Giger. *Watchguardiann Cabeza V*, 1993

ridades mundiales en biónica ha afirmado que en un futuro inmediato todos los órganos importantes, excepto el cerebro y el sistema nervioso central, tendrán sustitutos artificiales. La ciencia ficción ya se ha preguntado por qué Dobelle excluye esos órganos de la lista, porque, como en tantos otros asuntos, es en la cultura popular donde hallamos las reflexiones más poderosas en torno al tema.

Para Chris Gray⁸, los *cyborgs* contemporáneos pueden agruparse en tres categorías, según el nivel de integración humano-máquina: la primera es la que Gray llama *simple controllers*, interfaces informacionales que incluyen redes de ordenadores, comunicaciones humano ordenador, vacunas y manipulaciones de información genética; la segunda son los *bio-tech integrators*, ampliaciones mecánicas simples, como las prótesis médicas, vehículos o sistemas de armamento hombre-máquina; la tercera son los *genetic cyborgs*, conexiones hombre-máquina directas como los exoesqueletos militares de vanguardia. Los planes (plausibles) de descargar consciencias humanas en ordenadores forman parte de esta última categoría.

Los aficionados al cómic están familiarizados con todas estas clases de *cyborgs'*, como Wolverine (Lobezno) un integrante del grupo de superhéroes *XMen* (Bryan Singer, 2000), cuyo cuerpo ha sido implantado con un esqueleto de adamantium, el material más resistente conocido en el universo. Wolverine puede sobrevivir a un implante tan agresivo gracias a su poder mutante, que consiste en la capacidad casi instantánea de regenerar sus

(8) Chris Gray, «Cyborg citizen: a genealogy of cybernetics organism in the Americas», Research Proposal for the Caltech Mellon Postdoctoral Fellowship, pág. 2, citado en Mark Oehlert, «From Captain America to Wolverine. Cyborgs in comic books: alternative images of cybernetic heroes and villains» en Chris Gray (ed.) *The Cyborg Handbook*, Routledge. Londres, 1995.

(9) Mark Oehlert, *op. cit.*

DELIRIOS METÁLICOS



Brian Singer.
X-Men, 2000

tejidos y recuperarse así de sus heridas. Otros personajes de tebeo con ampliaciones tecnológicas son Iron Man (el Hombre de Hierro), los villanos Dr. Octopus y Dr. Doom (Doctor Muerte) o los soldados mejorados genéticamente como el Capitán America o Supreme. Hay en el discurso superheroico una fantasía del exceso militar, una imagen que, como afirma Donna Haraway de todo *cyborg*, condensa elementos de la ficción y de la realidad social, y que es capaz de reflejar en toda su intensidad la angustia que produce la alianza entre el capitalismo global y la carrera armamentística. Las unidades *cyborgs* de élite de *Soldado Universal* (*Universal Soldier*, Roland Emmerich, 1992) o el perfecto policía de *Robocop*, como los superhéroes que en el fondo son, repiten el esquema frankensteiniano aplicándolo al desarrollo extremo del capitalismo: si depende de las corporaciones, los implantes electromecánicos no serán en ningún caso un modo de trascender las limitaciones del cuerpo humano, sino una manera de controlar al ser humano y asegurar la expansión del sistema. De nuevo, la ciencia ficción nos ofrece un terreno para explorar nuestros miedos, dado que, como afirma Haraway, el límite entre ciencia ficción y realidad social no es más que una ilusión óptica.

Desde un punto de vista teórico que combina postestructuralismo, teoría de la ciencia, socialismo y feminismo, Haraway afirma que tomar conciencia de la naturaleza esencialmente *cyborg* de la vida en la cibercultura es una necesidad urgente para las feministas que aspiran a la emancipación. Haraway apunta, y en eso, si se nos permite, estamos de acuerdo, que las tecnologías son potencialmente represivas o liberadoras según estén en manos de unos o de otros; y que para salvaguardar el control de su cuerpo y de su vida, las mujeres deben abandonar las oposiciones binarias que demonizan la ciencia y la tecnología y glorifican la naturaleza. Haraway escribe: «La imaginaria *cyborg* ofrece un camino de salida del laberinto de dualismos en el que nos explicá-

DELIRIOS METÁLICOS



Joachim Luetke. *Marilyn Machine 1*, 1999

bamos nuestras fisiologías y herramientas a nosotros mismos. No es el sueño de un lenguaje común, sino de una poderosa heteroglosia (...) Implica tanto construir como destruir máquinas, identidades, categorías, relaciones, relatos espaciales. Aunque estén unidas en la misma danza espiral, prefiero ser una *cyborg* a ser una diosa»¹⁰. En el fondo de estas ideas subyace una visión política *hack*, que podría prolongarse más allá de la esfera ideológica y teórica feminista para incluir a todos aquellos que no pueden, o no quieren, someterse -o, cuando menos, desean ocupar un lugar conscientemente elegido— en el juego del capitalismo corporativo.

Las ideas sobre la metamorfosis del cuerpo han tenido un perfecto correlato en angustiantes visiones de las futuras transformaciones del espíritu. La cultura popular se ha encargado de recordarnos constantemente que en el universo de la cibercultura todo el mundo tiene su doble fantasma. *Doppelgangers* virtuales y cambiantes nos sustituyen en las bases de datos de los organismos públicos o de las grandes entidades financieras, haciéndonos visibles en versiones *customizadas* de nosotros mismos. Como demuestra una película como *La red* (*The Net*, Irwin Winkler, 1995), los cuerpos reconstituídos a partir de información sacada de las bases de datos pueden tener un gran impacto en los cuerpos físicos del mundo real¹¹. No es raro que en este ambiente cultural emerjan ficciones como *El show de Truman* (*The Truman Show*, Peter Weir, 1998), *Matrix* (*The Matrix*, Larry & Andy Wachowski, 1999) o *Dark City* (*id.*, Alex Proyas, 1998), pesadillas solipsísticas en las que se propone, de un modo u otro, la lectura siniestra de una realidad externa que, en última instancia, no es más que el

(10) Donna Haraway «A Cyborg Manifesto», en David Bell y Barbara M. Kennedy, (ed.) *The Cybercultures Reader*. Londres, Routledge, pág. 318.

(11) Dery, *op. cit.*

DELIRIOS METÁLICOS



Alice L. Becht. *Reconstructive Surgery of the Face*, 1919

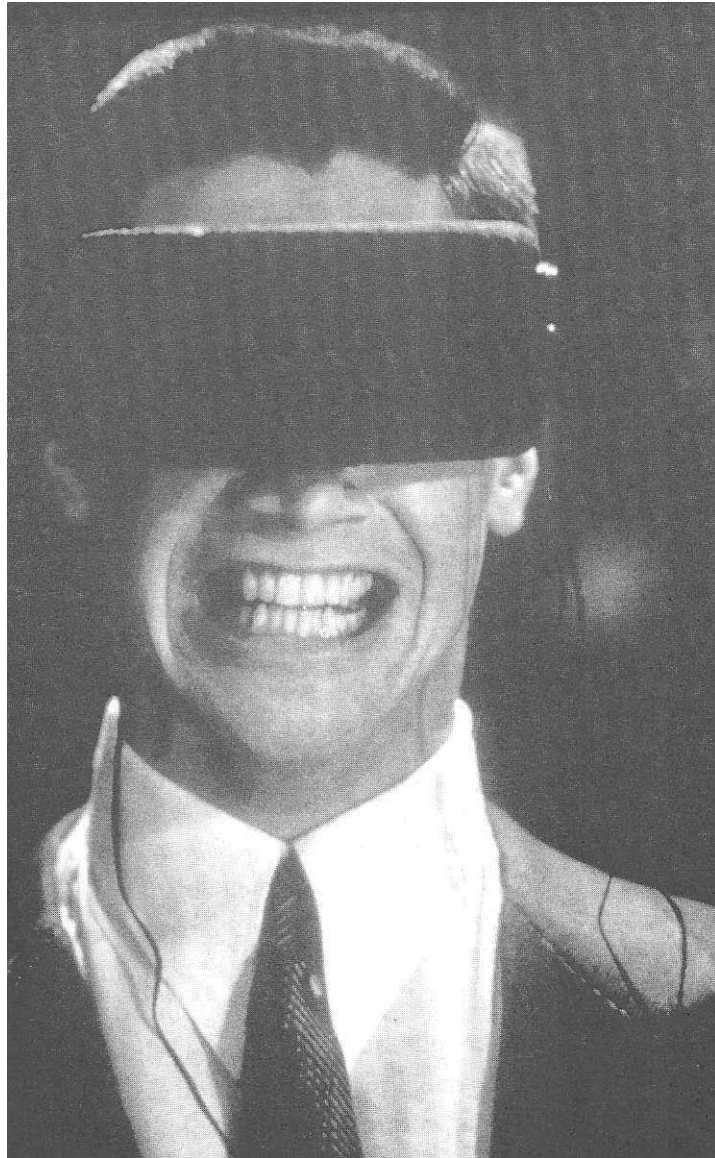
sueño de una mente colonizada¹². La virtualización de las relaciones económicas y sociales ha tenido como consecuencia el nacimiento y expansión de esas ficciones traumáticas, en las que la realidad se cuestiona a través de estrategias metaficcionales, giros narrativos o trampas de guión.

LA INTERFAZ HÚMEDA

Si una película merece el título de visionaria respecto a los síntomas de la condición posmoderna es *Johnny Mnemonic* (*id.*, 1995) de Robert Longo. Basada en el relato del mismo título de William Gibson y muy mal recibido por crítica y público en su estreno, el film de Longo ha demostrado ser el primero de los *cyberthrillers* y el más preclaro en la puesta en imágenes de las grandes cuestiones y problemas de la cibercultura. En una sola escena de *Johnny Mnemonic* se condensa una brillante, inédita y nunca superada visualización del paradigma hipertextual: Johnny se coloca el visor y los guantes, e Internet, una nueva realidad entre lo sólido y lo líquido, se abre ante él. En esa realidad nuevos escenarios gráficos y tipográficos se van desplegando (literalmente) a cada movimiento de las manos de Johnny, cuyo cuerpo se ha convertido en parte indisoluble de la interfaz. Espléndida metáfora -que como vimos, Steve Mann parece empeñado en llevar a la práctica- la de un cuerpo completamente conectado a un universo virtual hipertextual, donde el acceso a toda la información es posible. En su implante cerebral húmedo, Johnny materializa la mínima distancia que media entre el tormento informacional y el éxtasis sensorial. Herramienta indispensable para su trabajo -es

(12) Véase Jordi Sánchez-Navarro «La ciudad atemporal», Catálogo de la exposición *La ciutat dels cineastes*. CCCB, Barcelona, julio de 2001.

DELIRIOS METÁLICOS



Robert Longo. *Johnny Mnemonic*, 1995

correo mnemónico, es decir mensajero de datos digitales-, el implante de Johnny es el cañón de banda ancha por el que la información se inyecta directamente en su cerebro, sustituyendo, como efecto secundario, los recuerdos de infancia de Johnny; no se olvide que un cerebro, como un chip de memoria RAM, tiene una capacidad determinada, capacidad que él mismo se empeña en sobrecargar a riesgo de su salud. El implante puede ser también la puerta de entrada al SIN -Síndrome del Temblor Negro, creativa y desafortunada adaptación del NAS: *Nerve Attenuation Syndrome* del original-, una enfermedad cuyos fatales síntomas son desorientación, privación del sentido de la realidad, fragmentación de la personalidad, desintegración y pérdida de límites mentales. Curiosa plaga, que no hace sino aumentar de forma exponencial los síntomas de la sociedad que retrata el film y que no son más que los de la sociedad informacional posmoderna.

Otros *cyberthrillers* de los noventa han urdido tramas proféticas sobre los peligros del *software*, como *Días extraños* (*Strange Days*, Kathryn Bigelow, 1995), que expone un futuro -curiosamente ya pasado- en el que el *software* de moda, grabaciones digitales que permiten vivir las experiencias de otras personas, se ha convertido en la forma hegemónica de droga ilegal. Pero la película que hasta hoy cierra el ciclo abierto por *Johnny Mnemonic* es *eXistenZ* (*id.*, 1999), la fascinante ficción en abismo que David Cronenberg construyó en 1999 a propósito de los videojuegos. En *eXistenZ*, *hardware*, *netware* y *software* se fusionan en una maraña indiscernible, del mismo modo en que realidad y juego se licúan para imposibilitar un punto de referencia. Película cuántica y esquizoide, que devora el mundo y hace de él una imagen abismal, *eXistenZ* es una profunda reflexión sobre la dialéctica entre realidad y ficción, una fusión onírica de significantes y significados, una pesadilla solipsística. Es todo eso, pero también mucho más: es el cine *hackeado*.

MIEDO A UNA FALOCRACIA METÁLICA

«Con nosotros comienza el reino de los hombres con las raíces amputadas. El hombre multiplicado que se mezcla con el hierro y se alimenta de electricidad. Preparemos la próxima identificación del hombre con el motor», proclamaba Marinetti en el Manifiesto futurista de 1910¹³. El crítico Forest Pyle ha apuntado que las muertes del Replicante Roy Batty en *Blade Runner* y las del T-800 en *Terminator* (*id.*, 1985) y *Terminator II* (*Terminator II: The Judgement Day*, 1991), ambas dirigidas por James Cameron, tienen mucho en común: en los tres casos, en el mismo momento de la muerte las criaturas artificiales hacen un gesto con la mano, un gesto muy humano¹⁴. La cultura popular proyecta en el *cyborg* todo lo que no somos, pero también todo lo que somos o podríamos llegar a ser. Tanto la película de Ridley Scott como el díptico de Cameron son ficciones sobre la Caída de la humanidad¹⁵; en el primer caso, el tono poético no enmascara un nihilismo pertinaz; en el segundo, el tono fetichista-militarista no esconde la filiación religiosa del texto: ¿qué es Sarah Connor sino una virgen que espera un hijo divino que acabará con el Satán tecnológico?¹⁶ En todo caso, ambas obras son ficciones estrecha y obviamente conectadas con temas arquetípicos, en

(13) Virilio, *op. cit.* pág. 139.

(14) Forest Pyle, «Making Cyborgs, Making Humans: of Terminators and Blade Runners» en David Bell y Barbara M. Kennedy, (ed.) *The Cybercultures Reader*. Londres, Routledge, 2000.

(15) Janice Hocker Rushing y Thomas S. Frentz, *Projecting the Shadow: The Cyborg Hero in American Film*. Chicago, University of Chicago Press, 1995.

(16) Para una lectura arquetípica de la figura del héroe, véase Otto Rank, *El mito del nacimiento del héroe*. Barcelona, Paidós, 1991.



Anónimo. *Brain Surgery*, 1929

las que se dilucidan cuestiones como la responsabilidad de la humanidad en su propio destino o la crisis de la masculinidad. Pero, como en tantas otras ocasiones, hay que mirar a Japón para contemplar en todo su esplendor una reflexión profunda y de alta densidad estética sobre el tema. Esta reflexión se halla en *Tetsuo* (*id.*, 1989), la angustiante película de Shinya Tsukamoto, un texto que, bajo su aparente simplicidad, condensa en sus nervaduras todo el discurso sobre el cuerpo y sus morfologías limítrofes en la cibercultura.

En Japón, la reflexión sobre el cuerpo en la ficción *cyber* ha alcanzado grados de gran madurez, en una forma propia y diferenciada que el crítico Toshiya Ueno ha llamado «*Techno-Orientalism*»¹⁷, que sería una respuesta autóctona a las crisis de identidad producidas por el entorno ultratecnológico, y que explica a la vez el modo en el que la ficción *cyberpunk* ha tomado Oriente como referente cultural. Un buen ejemplo de techno-orientalismo es la amplísima tradición de los *mecha*, máquinas de guerra gigantes gobernadas por seres humanos alojados en su interior. El género *mecha* goza de excelente salud en el *manga* y el *anime*, por mucho que hace pocos años haya entregado lo que parece su propuesta extrema, *Evangelion*, una compleja y oscura saga que apuesta por un futuro en el que los sistemas nerviosos de los pilotos se fusionan con los circuitos de las máquinas. El *manga*, el *anime* y el videojuego japonés han sido pioneros también en el desarrollo de morfologías alternativas en el campo del género sexual, proponiendo modelos femeninos como las «*muñecas guerreras*», heroínas que combinan ingenuidad y agresividad, belleza inocente e instinto bélico, y que

(17) Toshiya Ueno, «Japanimation: Techno-Orientalism, Media Tribes and Rave Culture» en Ziauddin Sardar y Sean Cubitt (ed.), *Alien R Us. The Other in Science Fiction Cinema*. Londres, Pluto, 2002.

son una nueva tendencia de consumo cultural en amplias comunidades de jóvenes¹⁸.

Una de las cuestiones problematizadas en la *cyberficción* japonesa es la tensión entre tecnofilia y tecnofobia, asunto en la que la mencionada *Tetsuo* es profética. El filme de Tsukamoto, mucho más influyente de lo que la crítica oficial ha detectado, explica, con trazas de cine experimental y siguiendo una lógica más vinculada al discurso visual puro que a la construcción de un universo diegético, el modo en que lo robótico ha llegado a convertirse en una epidemia que contamina la carne humana. Entre delirios en los que es sodomizado por una mujer con un gigantesco falo percutor metálico, el protagonista de *Tetsuo* contempla traumáticamente cómo su carne se convierte en metal palpitante, para acabar dando forma a un *mecha*, un instrumento de guerra dispuesto a convertir el mundo entero en metal. Scott Bukatman ha llamado «tecnosurrealismo» al discurso libidinal del film, un discurso que nos transporta más allá de las fronteras de la psique individual para tragarse la realidad, y que se prolonga en la apología de la destrucción masiva de *Tetsuo II, el cuerpo de martillo* (*Tetsuo II. Body Hammer*, Shinya Tsukamoto, 1992) en la que desfilan sugerentes imágenes de una nueva alquimia, homosexual y *sado*, que busca con ahínco el nuevo ser artificial. Como afirma Mark Dery: «*Tetsuo* coloca innegablemente al espectador en el interior de una psique masculina alienada cuya virilidad tradicional de "hombre de hierro" se está quedando oxidada», aunque «las ansiedades más profundas de la película tienen menos que ver con la penosa situación del macho que con la peligrosa situación de lo humano en un mundo saturado y gobernado por la tecnología».

(18) Anne Allison, «Carne furente: bambole guerriere attraverso il Pacifico», en Alessandro Gomarasca (ed.) *La bambola e il robotone. Culture pop nel Giappone contemporaneo*. Turin, Einaudi, 2000.

LA TRANSGRESIÓN CARNAL

PATRONES PARA UNA EVOLUCIÓN SOMÁTICA EN EL CINE FANTÁSTICO CONTEMPORÁNEO

PEDRO DUQUE Y ÁNGEL SALA

El cine fantástico vivió a comienzos de los años setenta una profunda transformación a consecuencia de las nuevas tendencias que la revolución (cinematográfica) de 1968 impuso a posteriori. Aunque la ciencia ficción tardaría hasta mediados de la década en asumir los postulados estéticos y conceptuales de *2001, una odisea del espacio* (2001: *Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968) o de *El planeta de los simios* (*Planet of the Apes*, Franklin J. Schaffner, 1968), el cine de terror fijaría rápidamente sus ojos en los modelos de *La noche de los muertos vivientes* (*Night of the Living Dead*, George A. Romero, 1968) o *La semilla del diablo* (*Rosemarys Baby*, Roman Polanski, 1968). Todo ello coincidió con el agotamiento del modelo manierista, representado principalmente por la progresiva decadencia de la Hammer británica, así como por una ascensión de tendencias rupturistas consecuencia de la cada vez más evidente permeabilidad entre géneros que permitió a autores marginales o post-amateur acceder a los canales industriales de difusión. Esta migración de talentos implicó una «apertura» del cine de terror promovida por la influencia de autores ajenos que generaron una serie de productos donde la provocación y la absoluta relajación moral fue la constante, como ocurrió con los «experimentos» apadrinados por

Andy Warhol en *Carne para Frankenstein* (*Flesh for Frankenstein*, Antonio Margheriti/Paul Morrissey, 1974) o *Blood for Dracula* (Antonio Margheriti/Paul Morrissey, 1974), y el «feísmo» contracultural de gurús comprometidos como John Waters, en cuyos films rendía explícitos homenajes a personajes de la *trash culture* como Hershell G. Lewis o Russ Meyer.

Como afirma Carlos Losilla en *El cine de terror*, la progresiva ruptura con un modo clásico de entender el género estaba en relación «con el fenómeno colectivo de la escisión psicológica: unas estructuras tradicionales invadidas por elementos extraños, representantes de la "modernidad", de todo aquello que el reaccionario cuerpo social ha tendido siempre a despreciar y, como consecuencia, a temer»¹. De esta forma, si el gran motor del horror había sido hasta entonces el «otro», entendido como invasor del cuerpo o la psique, como extraño amenazador, pero, a la postre, lejano y opuesto al tejido social imperante, poco a poco los nuevos autores comenzaron a poner sus ojos en el propio yo como entidad orgánica, maleable y, sobre todo, física. El cuerpo pasó a ser protagonista, emparentando al hombre con su vecino animal, disolviendo los límites físicos y produciendo un caos en el individuo y la sociedad.

Tampoco fue ajeno a este progresivo cambio de visión la legalización de la pornografía en Estados Unidos a partir de 1969 y, sobre todo, tras el estreno de *Garganta profunda* (*Deep Throat*, Gerard Damiano, 1972) la película que desató la carne sexual en las pantallas de todo el mundo e hizo cristalizar la industria del llamado cine X. El cuerpo sexual dejaba de ser oculto, *underground*, para ser mostrado en toda su vitalidad y crudeza, desatando desde entonces una curiosa relación e intercambio con el

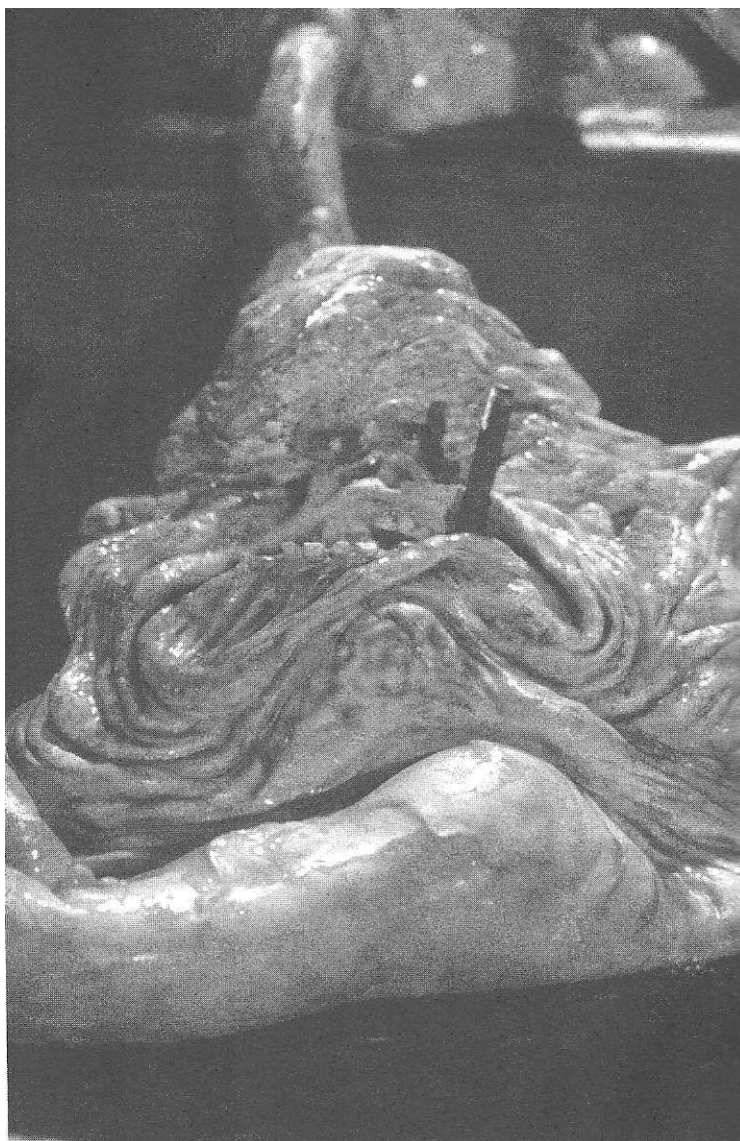
(1) Losilla, Carlos, *El cine de terror. Una introducción*. Ediciones Paidós, Barcelona, 1993, págs. 142 y ss.

cine de terror mediante un puente hacia lo imposible que su propia dependencia de «lo auténtico», o sea la filmación de actos sexuales reales, no simulados, le impedía. Si en la citada *Garganta profunda* y en otros muchos films porno existía la tendencia hacia la consumición del cuerpo, rozando el canibalismo a través de acciones sexuales donde la oralidad tenía casi total protagonismo², siempre existía un límite que el cine de terror podía traspasar, superando las fronteras de la carne y creando una nueva entidad, un nuevo ser maleable, mutable y cuyas potencias somáticas estaban desatadas³. Esta tendencia ha llegado casi intacta hasta propuestas recientes del género como son *Society* (Brian Yuzna, 1989) o *Trouble Every Day* (Claire Denis, 2001) que han puesto al límite la relación entre sexo y canibalismo, al hacer de la carne un elemento moldeable y/o consumible en pos de una liberación de la dictadura de la razón.

(2) La oralidad es un vínculo entre la pornografía y el género de terror, pues en ambos su protagonismo es evidente. Si la felación es la reina de la exhibición *hardcore*, el mordisco del vampiro, caníbal o zombi tiene un absoluto relieve en las películas de género a partir de los setenta haciendo explícito lo que anteriormente se había sugerido en innumerables ocasiones. Además, dos de los iconos de este cine propios de la década como son *Tiburón* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975) o *Alien, el 8º pasajero* (*Alien*, Ridley Scott, 1979) utilizan la boca como símbolo depredador tanto en detallados planos en ambos filmes como, en el caso del primero, un claro reclamo publicitario en los posters de la época. Además, la boca dentada y terrible del alienígena imaginado por H.R. Giger en la película de Scott queda completada por una especie de apéndice retráctil de claras connotaciones fálicas. Como resume José Miguel G. Cortés en *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte* (Anagrama, Barcelona, 1997), «La boca es un orificio del rostro que nos sugiere la oralidad, nos retrotrae al primer estadio de impulsión caníbal, cuando la ingestión alimentaria y el deseo erótico se confundían» (pag. 69).

(3) En este sentido es bueno recordar la fornicación en grupo a la que es sometida Marilyn Chambers en *Tras la puerta verde* (*Behind the Green Door*, Jim & Artie Mitchell, 1973). Curiosamente, Chambers fue la protagonista de uno de los films pioneros de la nueva carne, *Rabia* (*Rabid*, David Cronenberg, 1977).

LANUEVA CARNE PEDRO DUQUE Y ÁNGEL SALA



Brian Yuzna. *Society*, 1989

LA TRANSGRESIÓN CARNAL

De esta forma, la carne se convirtió en el gran tema explícito (en el caso de autores como Cronenberg) o inducido en el cine de terror de los años sesenta a través de la desaparición de los tabúes sobre el propio cuerpo y utilizando la explosión e institucionalización del gore como medio formal de canalización. La carne como concepto/sujeto/tema se impuso entre las nuevas propuestas de los realizadores que comenzaban a surgir en el panorama del género, produciéndose una liberalización de la misma, al convertirse en un elemento que podía ser mutilado, torturado, transformado o devorado.

LA CARNE CAÓTICA

Ya desde sus primeros y casi desconocidos filmes como *Stereo* (1969) o *Crimes of the Future* (1970), David Cronenberg realizó un fiel y complejo apostolado a favor de una nueva concepción dialéctica del género. Si en la primera el realizador elaboraba una trama sobre experimentos sexuales que sería premonitoria de films posteriores, en la segunda se atrevía a especular con la desaparición del género femenino. La filmografía del director canadiense fue desde entonces un angustioso viaje por la progresiva transformación del contenedor somático de la raza humana mediante diferentes factores desencadenantes. En *Vinieron de dentro de...* (*Shivers/The Parasite Murders*, 1975) y *Rabia*, Cronenberg propuso dos tipos de epidemias con evidentes connotaciones sexuales pero diferentes puntos de iniciación. En la primera unos parásitos viscosos provocaban un exacerbado deseo sexual incontrolable en sus huéspedes, al transmitirse por los orificios del cuerpo. La película elaboraba una complicada tesis a favor de la liberalización de la carne sexual, sin tener en cuenta género, edad o parentescos, la rebelión de las pulsiones eróticas de la

comunidad en pos de un caos orgiástico de consecuencias impredecibles. Cronenberg enfatizaba la acción de los repugnantes parásitos saliendo o entrando por bocas y entrepiernas en claras alusiones a comuniones carnales de todo tipo. En *Rabia* era el nuevo apéndice surgido en el cuerpo de una joven⁴ extendía una infección premonitoria del sida pero mucho más violenta socialmente, pues a Cronenberg le interesaba la pulsión de la carne como desencadenante de la progresiva dislocación del orden social patente en las escenas en las que comandos especiales cazan a los afectados en un ambiente de caos y que recuerdan a las patrullas antizombies de *La noche de los muertos vivientes*.

Si en los anteriores films la carne se imponía a la mente (las víctimas de *Vinieron de dentro de...* no podían reprimir su impulso sexual y actuaban como zombies enajenados o la muchacha de *Rabia* no podía impedir que su nuevo apéndice le pidiera más y más sangre) en *Cromosoma 3* (*The Brood*, 1979) un impulso primigenio, el odio, producirá una reacción somática al crear una raza de clones asesinos al servicio de una venus matricial mutante, todo en una estructura de hormiguero donde la mujer establecía su dominio. La carne se ponía al servicio de la mente estableciendo una íntima relación creativo-destructiva que en *Scanners* (*id.*, 1981) sería aún más explícita, ya que los poderes psíquicos de los protagonistas se expresaban de una manera somática con extrema violencia, produciendo decapitaciones, explosiones de venas y reducción de vísceras⁵. Cronenberg cerraba así una serie

(4) El nuevo apéndice surge en la joven debajo de la axila y tiene un aspecto de órgano genital masculino, siendo un precedente de las ideas que Cronenberg tenía para *Videodrome* (1982) según las cuales a las protagonistas femeninas del film les crecían penes de manera espontánea, especulación que no vio la luz en el montaje final del film.

(5) Resulta simbólico que en *Scanners*, la escena más recordada y enfatizada por el mismo Cronenberg sea aquella en que uno de los exploradores (el «villano»

de films en el que la evolución de la raza humana a otros niveles orgánicos era un hecho irreversible y en dicha transformación la carne tenía un protagonismo casi despótico, donde la mera voluntad no tenía sentido sino a través de coordenadas orgánicas.

En el sentido más cinematográfico de la evolución estética del *gore*, Cronenberg encabezó una vía ensayista y no-exhibicionista impropia de los años setenta. El autor canadiense no mostraba sangre y visceras de una forma provocadora o insultante, sino que intentaba argumentar una tesis estética y dialéctica mediante la utilización de unos patrones genéricos alejados del estereotipo⁶. Aunque tanto *Vinieron de dentro de...*, *Rabia*, *Cromosoma 3* o *Scanners* explotaban arquetipos propios del cine de ciencia ficción o el de terror, sus continuas visiones críticas y comparativas han demostrado que están estos títulos del fantástico realizado en los mismos años dominados por la explotación de temáticas clásicas o la reivindicación industrial del género tras el atronador éxito de películas como *El exorcista* (*The Exorcist*, William Friedkin, 1973), *Tiburón*, *Carrie* (*id.*, Brian De Palma, 1976) o *La profecía* (*The Omen*, Richard Donner, 1976).

Cronenberg necesitaba una recapitulación de las enseñanzas sobre la carne que habían quedado diseminadas a lo largo de sus primeras películas. Ese paso se produjo con *Videodrome* (1982), un film que se situó como pivote en su obra y sobre el que el autor tejerá las progresivas divagaciones en su tesis somática. A pesar de que en los títulos anteriormente tratados, el director canadiense

interpretado por Michael Ironside) provoca la explosión de la cabeza de un conferenciante, momento traducible por una idea del triunfo de las potencias somáticas sobre la mente.

(6) En este sentido, el realizador canadiense afirmaba «Si fuera sólo una cuestión de cuerpos mutilados al estilo de las películas de hachazos, no estaría demasiado interesado en este tipo de imágenes». En este sentido, ver Rodley, Chris: *Cronenberg on Cronenberg*. Faber & Faber, 1992.

había flirtado con la conjunción de la tecnología en la evolución de la carne (las técnicas quirúrgicas de *Rabia* o *Cromosoma 3*, la droga que producía la mutación exploradora en *Scanners*), en *Videodrome* se establecía el medio perfecto para la evolución tecno-somática del género humano como es la televisión. La película presentaba un contexto sociocultural dominado por la pornografía, la violencia subversiva y el dominio de las grandes corporaciones, repitiendo muchos de los esquemas ya planteados en anteriores películas (la posición de la mujer como entidad devoradora, la revolución de la carne como medio transgresión social) pero delimitando y estableciendo de manera explícita un marco para el concepto de nueva carne. Para Cronenberg, éste consistía en la desaparición de los límites y roles orgánicos individuales, la posibilidad de desarrollar nuevos órganos y funciones y la consecución de una sexualidad desbordada, sin tabúes. La tecnología era la fuente que nos brindaba, mediante la alucinación y el intercambio ficticio de roles, el camino para relativizar los límites corporales, de abrirnos paso en una nueva y catódica concepción del yo⁷.

A pesar de que *Videodrome* pudiera ser tachada de excesiva-

(7) Para Cronenberg (*op. cit.* 3), «la versión más accesible de la nueva carne está en *Videodrome*, y puede consistir en que actualmente tú puedes cambiar el significado de lo que es el ser humano, en el sentido físico. Puedes dejarte crecer otro brazo, puedes cambiar tu aspecto físico, mutar. Los seres humanos podrían intercambiar órganos sexuales o procrear sin órganos sexuales per se. Son libres para desarrollar diferentes tipos de órganos que les proporcionen placer y no tengan que ver nada con el sexo. La distinción entre hombre y mujer podría disminuir y, quizá, seríamos criaturas menos polarizadas y más integradas. No estoy hablando sobre operaciones transexuales. Hablo de la posibilidad de que los seres humanos sean capaces de mutar a voluntad, incluso si les lleva cinco años completar esa mutación». En *Videodrome* no sólo el protagonista Max (James Woods) desarrollaba una especie de abertura a modo de vagina en su abdomen, sino que las dos protagonistas femeninas creaban espontáneamente nuevos órganos fálcos, aunque al final esto fue eliminado del montaje final.

mente críptica e incluso incomprensible, Cronenberg fue depurando el concepto de la nueva carne en posteriores trabajos, siempre ya en relación con la tecnología o la necesidad de un nuevo nivel de aprendizaje sexual. En *La mosca* (*The Fly*, 1986) la teletransportación permitía al protagonista Seth Brundle (Jeff Goldblum) unas habilidades y apetitos corporales sobrehumanos, aunque Cronenberg introdujo el propio límite de la degeneración física y la muerte a los mismos, indicando expresamente el miedo en torno a la propia carne⁸.

Pero además, había en *La mosca* una curiosa relación entre cuerpo y enfermedad, una investigación detallada, casi morbosa de cómo se degrada el contenedor físico que es el cuerpo humano y cómo esa progresiva decadencia afecta a las propias virtudes psíquicas, evidenciando el dominio de lo somático sobre lo cerebral. *La mosca* fue una celebración del caos de la carne, la manipulación sistemática de un individuo por parte de una revolución corporal no deseada⁹. Este tema volvió a ser abordado por Cronenberg en una curiosa colaboración que el realizador realizó para la serie *Viernes 13: Terror en casa* (*Friday the 13th: The Series*) titulado *El guante maldito* (*Faith Healer*, 1987) donde se hablaba de un

(8) El propio Seth Brundle recriminaba en cierto momento al personaje interpretado por Geena Davis el no poder «superar el miedo enfermizo por la carne».

(9) *La mosca* era, en origen, un *remake* de un clásico del cine de ciencia ficción de 1958 dirigido por Kurt Neumann, que a su vez se basaba en una narración del escritor anglo-francés George Langelaan. En realidad, Cronenberg utilizó ciertos elementos de aquel film (la teletransportación o la presencia de un híbrido) para realizar una muy personal aproximación al tema de la enfermedad y la decrepitud de la carne. Como consecuencia del éxito masivo del film (el mayor de la carrera del canadiense) la Fox decidió producir una secuela, *La mosca II* (*The Fly II*, 1988) dirigida por Chris Walas, el creador de los impresionantes efectos especiales de la predecesora. Sin ser nada del otro mundo, Walas aprovechaba elementos no explotados por Cronenberg, como el nacimiento larvario del protagonista, intuido sólo a nivel onírico en el original.

guante capaz de absorber las enfermedades y traspasarlas a quien posea el guante, terminando por convertirse el episodio en una orgía espeluznante de abyección física.

Tras una adaptación brillante en ocasiones y fallida en otras de *El almuerzo desnudo* (*The Naked Lunch*, 1991), la obra cumbre de William S. Burroughs, en la que parte de la imaginería desplegada en el film tenía cierta relación con la temática de la carne¹⁰ expuesta anteriormente en su obra. El director canadiense sabe recoger con acierto la mitología propia del autor llena de seres híbridos, la dependencia del binomio drogas/homosexualidad y la idea de que el lenguaje es el único motor de control de un cuerpo decrepito, idea concretada en párrafos tan contundentes como éste: «El hombre se retuerce... Su carne se convierte en una jalea viscosa, transparente, que se va evaporando en una bruma verde...»¹¹

Cronenberg volvió a la experiencia somática adaptando otra novela imposible con *Crash* (*id.*, 1996), material coherente con las inquietudes de Cronenberg y escrita por J.G. Ballard con el mismo título. El filme resultó el complemento perfecto a *Videodrome* aunque la tecnología que presenta el director es cotidiana (los coches) y su influencia en torno a las relaciones sexuales resultó definitiva. El protagonista (el mismo Ballard interpretado por James Spader) y su compañera (una perfecta Deborah Kara Unger)¹² comenzaban a practicar toda una serie de juegos físicos

(10) La escena en que el personaje interpretado por Julian Sands succiona prácticamente a un joven en un acto de sadomasoquismo sexual y transformación carnal.

(11) Burroughs, William S. *El almuerzo desnudo*. Anagrama, Barcelona, 1989.

(12) La pareja James Woods-Deborah Harry de *Videodrome* tiene su paralelismo perfecto en la formada en *Crash* por James Spader-Deborah Kara Unger. Dejando de lado las coincidencias de nombres en los dos actores y actrices (James y Deborah), la actitud de las dos mujeres es muy similar en ambos films, sobre todo

con extraños encontrando nuevas posibilidades sexuales a cicatrices y heridas, alejando el propio acto sexual de lo genital y conformándolo como una vía de evolución física hacia un estado de nueva identidad. En *eXistenZ*(id., 1999) el fantasma de la realidad virtual ya intuido en *Videodrome* se manifestaba de forma meramente orgánica, mediante un juego acoplado al cuerpo por extraños cordones umbilicales y nuevos órganos sexuales (como los biopuertos, orificios artificiales creados en la base de la espina dorsal). Cronenberg no dejaba nunca claro donde quedaba la ilusión y la realidad, aunque es posible que esta última se hubiera diluido ya para siempre en el propio laberinto del conocimiento somático.

El cine de Cronenberg ha diseñado una evolución no darwiniana del hombre, una adaptación de sus costumbres, de su sexualidad y su propia reproducción en comunión con elementos mutantes de los que destaca con luz propia la tecnología. Sin embargo, en toda la obra del autor queda una insatisfacción, como de evolución detenida, de muro imperturbable en el que sus personajes se estrellan constantemente y que es la propia inexorabilidad de la muerte. Quizá sea en *Videodrome*, con el suicidio de Max o en *La mosca*, con la detallada exposición de la degeneración física previa al fallecimiento, donde el fantasma de Thanatos impregne de manera definitiva la obra del canadiense, con la última posibilidad de perderse en el laberinto indefinido de *eXistenZ*, donde la inmortalidad puede conseguirse, quizá, no dejando nunca de jugar en paraísos o infiernos virtuales.

Si Cronenberg es el gran referente de la nueva carne cinematográfica, no hay que olvidar las aportaciones realizadas por

f

en la escena en que en *Videodrome* la protagonista pide a Max practicar juegos sadomasoquistas y en *Crash* cuando Deborah Kara Unger interroga a Spader sobre relaciones homosexuales mientras éste la penetra por detrás.

LANUEVA CARNE PEDRO DUQUE Y ÁNGEL SALA



David
Cronenberg.
eXistenZ,
1999

David Lynch, aunque de un modo mucho menos directo. Desde sus comienzos, la deformación y la corrupción del cuerpo humano están presentes de una manera explícita en su obra. Así, en sus primeros cortometrajes, la descomposición física resulta patente, como ocurre en *Six Men Gettin Sick* (1967), donde unas figuras parecen vomitar y retorcerse de manera casi ritual o en *The Alphabet* (1968), donde la sangre se convierte literalmente en letras. En *The Grandmother* (1970), una abuela decrepita nace de una especie de tiesto en un universo de degradación física, aunque los grandes festivales lynchianos de la deformación los constituyen el pequeño corto *The Amputee* (1973) o su primer largometraje, *Cabeza borradora* (*Eraserhead*, 1976), film donde los personajes y los espacios se convertían en entes mutantes, lleno de líquidos y sustancias viscosas, seres cuyos cuerpos se retuercen entre una suciedad abyecta. En este caos, Henry, el antihéroe del filme, terminaba aliado con un submundo cuya principal representante era una extraña cantante con el rostro deformado, sirena implacable que anunciaba nuevos mundos para la carne sexual de Henry. Lynch seguirá ejerciendo este gusto por el monstruo en sus dos primeros filmes comerciales como fueron *El hombre elefante* (*The Elephant Man*, 1980) o *Dune* (*id.*, 1984), esta última una excelente versión de la novela de Frank Herbert donde el cineasta cargaba las tintas en la descripción del universo enfermizo de los Harkonnen o el proceso de transfiguración del joven Atreides que no despreciaba la propia evolución somática.

EL CUERPO ULTRAJADO

Si los anteriores autores intentaron crear toda una mística de la carne liberando al cuerpo de los esquemas dominantes en el género desde finales de los años sesenta, otro tipo de cine utilizó

el cuerpo como materia inerte sobre la que ejercitar todo tipo de humillaciones en un complejo sistema de acercamientos donde el *gore* y el *hardcore* se confundían. La imagen canónica de esta tendencia la tuvimos en *La matanza de Texas* (*The Texas Chainsaw Massacre*, Tobe Hooper, 1973) que comenzaba con una escultura realizada con los restos de un cadáver. Esta imagen aislada, presentada primero a base de insertos en primer plano de pedazos de carne informes y decrépitos, demostraban la desacralización del cuerpo en el moderno cine de terror. Los años setenta representaron la progresiva implantación de toda una estética de la degeneración somática, alejada de todo intento de teorizar sobre el valor de la propia carne y expresada como elemento maleable, una tendencia derivada de los experimentos *gore* de Hershell G. Lewis en *Blood Feast* (1964) o *2000 Maniacs* (1964), aunque traducidos ahora hacia una dimensión mucho menos festiva.

Uno de los principales fenómenos del cine de terror de finales de los años setenta y comienzos de los ochenta, el *slasher*, se fue perfilando como un catálogo de suplicios adolescentes donde lo único que importa al final era saber cómo van a ser asesinados cada uno de los jovencitos que pueblan el metraje. La exhibición de atrocidades sobre el cuerpo, heredera de la mejor tradición del *giallo* italiano y, sobre todo, de Dario Argento y su jardín visual de suplicios, se convirtió en el principal atractivo de un subgénero que fue capitalizado en esta época por la saga iniciada por *Viernes 13* (*Friday the 13th*, Sean S. Cunningham, 1980) y que ha llegado arrastrándose por los caminos del tedio (y del videoclub) hasta el nuevo siglo como demuestra *Jason X* (James Isaac, 2001).

Pero si el *slasher* de esta época ofreció pocas derivaciones de interés, la posterior evolución del género hacia otras fronteras sí que tuvo implicaciones más claras para el planteamiento del cuerpo como objeto. La muerte rápida, instantánea, sólo tiene interés en su *aftermath*, en el propio testimonio de la carne como resulta-

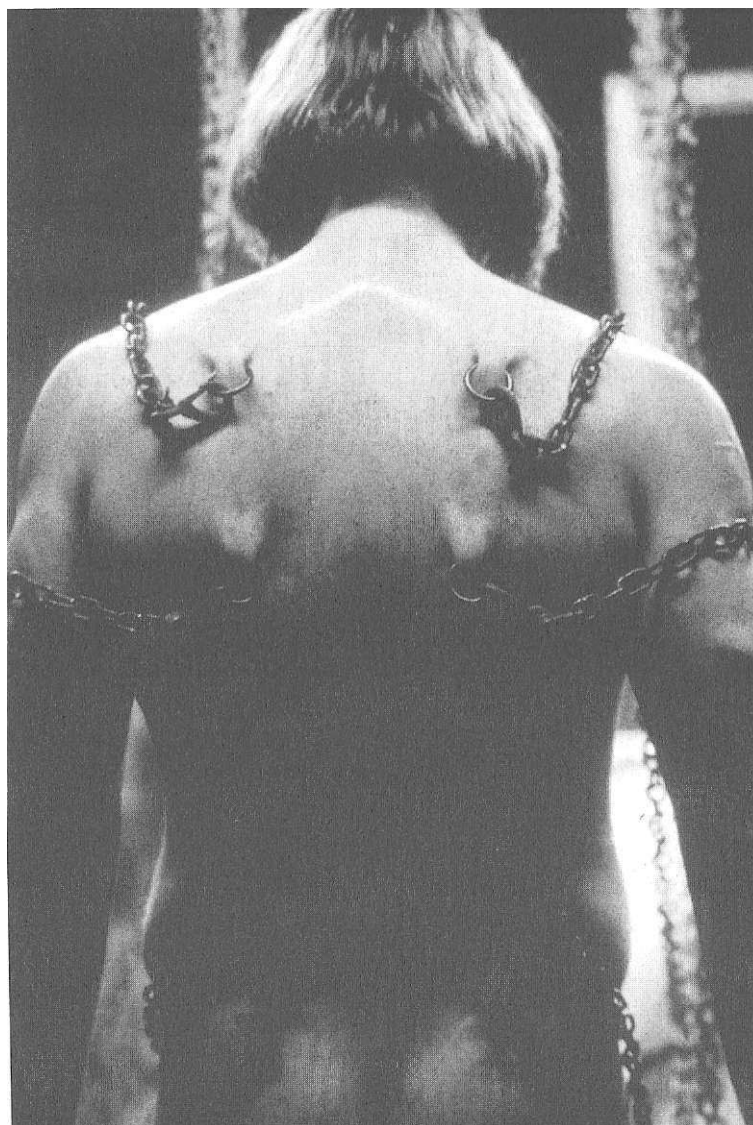
do de la atrocidad (de ahí la exhibición casi pornográfica de cadáveres en el género) pero la tortura o una ejecución lenta y sádica jugaba con los propios postulados de la transformación violenta de la carne o su mutilación removiendo los sentimientos masoquistas del propio espectador. Secuencias detenidas y rigurosas como la violación y asesinato de la joven en *La última casa a la izquierda* (*Last House on the Left*, Wes Craven, 1972), la consumición detallada y reiterada de personas por parte de zombies en la orgía final de *El día de los muertos* (*Day of the Dead*, George A. Romero, 1985) o la tortura metódica en la cama de una de las víctimas de *El destripador de Nueva York* (*Lo squartatore di New York*, Lucio Fulci, 1981) hicieron recrear un nuevo sentido al protagonismo del cuerpo el cine de terror contemporáneo que derivaría en aventuras más expresamente sadomasoquistas como la saga iniciada por *Hellraiser. Los que traen el infierno* (*Hellraiser*, Clive Barker, 1987)¹³ película que mezcló el ya decadente *slasher* juvenil, con el desaparecido cine satánico y una mística post-carnal implantada ya literariamente por su autor, Clive Barker,

(13) *Hellraiser* ha generado, hasta el momento, cinco secuelas, de las cuales ninguna ha llegado al nivel del original. *Hellraiser II. Hellbound* {*id.*, Tony Randel, 1988) intentaba penetrar de manera gráfica en el infierno de los Cenobitas esbozando algunas ideas interesantes pero sin fuerza. *Hellraiser III* {*Hellraiser III. Hell on Earth*, Anthony Hickox, 1992) tenía al menos una impresionante imagen final en la que se podía ver todo un edificio construido con el material del cubo maldito. La cuarta entrega, *Hellraiser. Bloodline* (Alan Smithee, 1996) es, a pesar de los problemas de producción que llevaron a retirar su nombre al director Kevin Yagher, la mejor de las secuelas, conjugando el papel futuro de los cenobitas (instalados en una nave espacial) a la vez que dando pistas sobre el origen de los sádicos personajes. *Hellraiser. Infierno* (Scott Derrickson, 2000) era el paso de la franquicia a manos de Dimension (o sea Miramax) que ha convertido el producto en un *exploit* de terror más de fácil alquiler en videoclubs. Esta compañía planea de forma inminente el estreno (supuestamente videográfico) de *Hellraiser VI. Hellseeker* (Rick Bota, 2002) donde reaparecerá Ashley Lawrence, la heroína de las dos primeras entregas.

empeñado en descubrir nuevas utilidades al cuerpo humano antes o después de su muerte.

Curiosamente, es en los *psycho-killers* más recientes donde se ha podido ver una exhibición más descarada del cuerpo mutilado. En *El silencio de los corderos* (*The Silence of the Lambs*, Jonathan Demme, 1990) Lecter realizaba todo un ritual con el cuerpo de una de sus víctimas (el policía interpretado por Charles Napier), o presentando a un villano que pretendía salir de su mundo de fantasía convertido en un nuevo ser femenino. Su superior secuela, *Hannibal* (*id.*, Ridley Scott, 2001), presenta al psiquiatra psicópata invocando la decadente historia de una ciudad como Florencia para presentar el asesinato y la mutilación como obra de arte (en la muerte del personaje recreado por Giancarlo Gianini) o desvelaba las posibilidades gastronómicas del cuerpo viviente en la bacanal final, una especie de puesta al día en clave de alta cocina de *La matanza de Texas*. Por su parte, el ángel exterminador que recorre con sus crímenes las imágenes de *Seven* (*id.*, David Fincher, 1995), ofrecía toda una puesta en escena de coordenadas judeocristianas en cada uno de sus asesinatos (recreados según los siete pecados capitales) además de poner rostro a la más abyecta profanación de la carne en una de sus víctimas, Victor (el representante del pecado de la pereza), paradigma del dolor y de la humillación de la carne hasta extremos perversos. En *Audition* (*Odishon*, Takashi Miike, 2000) el polémico director nipón establecía una dialéctica mutiladora con el cuerpo, presente en gran parte del film y que explota en una de las secuencias más profundamente sádicas del cine moderno. Para cerrar el círculo, en *La celda* (*The Cell*, Tarsem, 2000), una psiquiatra se introduce en la mente de un criminal para descubrir un mundo creado a través de figuras de lo abyecto, muchas derivadas de los mundos creados por Cindy Sherman o Flóra Sigismondi en sus famosas fotografías manipuladas. El cuerpo, la carne, han quedado ultrajados,

LA TRANSGRESIÓN CARNAL



Tarsem. *La celda*, 2000

humillados, siendo objeto de una representación de lo abyecto, que acerca a la forma humana a lo deforme y lo monstruoso, dando lugar a la creación de figuras perversas y siniestras.

LA CARNE EXTRAÑA

Uno de los grandes temas del fantástico es «el otro», la influencia del extraño o lo desconocido en nuestro universo cotidiano, el dominio del individuo o una comunidad por parte de una entidad superior y, normalmente, maligna, al menos según desde nuestros postulados ético-políticos o religiosos. Pero aún resulta más inquietante cuando ese sujeto alienante consigue penetrar y fundirse con nuestros genes, forma parte de nuestro contenido y continente más íntimo. La ciencia ficción de los años cincuenta exprimió hasta el límite el tema del alienígena que tomaba forma humana para conseguir sus fines en la Tierra. Productos tan divertidos e inofensivos como *It Came from Outer Space* (Jack Arnold, 1953) o *Invasores de Marte* (*Invaders from Mars*, Cameron Menzies, 1953) rivalizaban con visiones mucho más inquietantes como las expuestas en *La invasión de los ladrones de cuerpos* (*Invasion of the Body Snatchers*, Don Siegel, 1956) o *El pueblo de los malditos* (*Village of the Damned*, Wolf Rilla, 1960). Pero fue en plena revisión de este tipo de cine en los ochenta cuando surgieron interpretaciones mucho más somáticas de estos títulos. En *La invasión de los ultracuerpos* (*Invasion of the Body Snatchers*, Philip Kauffman, 1979), nueva versión del clásico de Siegel, la suplantación ejercida por los extraterrestres resultaba mucho más carnal, orgánica y traumática¹⁴. Sin embargo, fue en

(14) En 1993 el siempre polémico Abel Ferrara realizó una nueva versión titulada *Secuestradores de cuerpos* (*Body Snatchers*) situada en una base militar.

LA TRANSGRESIÓN CARNAL



Abel Ferrara.
*Secuestradores
de cuerpos,*
1993

Alien el 8º pasajero (*Alien*, Ridley Scott, 1979), una película heredera de la tradición *pulp* más multidisciplinar conjugada con la obra de uno de los grandes padres de la cultura biomecánica como es H.R. Giger, donde la invasión del extraño tomó una concreta y explícita referencia carnal, al utilizar la criatura extraterrestre al cuerpo humano como mero receptáculo para completar su ciclo vital. Aquí, la posesión del extraterrestre no era mental, no afectaba a la propia voluntad del individuo, sino meramente carnal, una utilización de los conductos y fluidos orgánicos para «engendrar» un parásito capaz de recrear toda una especie. No es de extrañar que Jean-Pierre Jeunet lograra en *Alien: Resurrección* (*Alien: Resurrection*, 1998), la cuarta entrega de la saga, la perfecta comunión entre la nueva carne y la ciencia ficción *pulp*, convirtiendo a la protagonista, Ripley, en un híbrido entre alienígena y humana, surgida de un traumático proceso de clonación carnal¹⁵ y trasladando el mismo destino post-somático a la raza extraterrestre, pues la reina de la especie desarrollaba una matriz de la que surgía un mutante que implicaba una nueva evolución orgánica para esa raza.

No hay que olvidar tampoco el proceso de desintegración carnal/recomposición que John Carpenter desarrolló en *La cosa*

Dejando de lado la lectura política del film, Ferrara daba a los métodos de suplantación de los alienígenas un carácter totalmente visceral y repulsivo, superando incluso a la versión de Kauffman.

(15) Esta excusa permitía una de las secuencias más aterradoras del film, cuando la nueva Ripley descubría los restos fallidos de sus siete clones anteriores y ayuda a morir a un terrible híbrido entre mujer y alienígena. La escena tiene un paralelismo sorprendente con uno de los momentos eliminados en *Alien, el 8º pasajero*, en el que Ripley se internaba en el nido de la criatura donde podía apreciar el terrible destino de sus compañeros desaparecidos y ayudaba a morir al capitán Dallas (Tom Skerrit) atrapado mortalmente en un capullo. Scott subrayaba así la crueldad de la criatura y Jeunet se encarga de advertir sobre la propia aberración del hombre y su entorno.

(*The Thing*, 1982) *remake* del sobrevalorado film dirigido por Christian Nyby¹⁶. Carpenter mostró de forma visceral la relación de un ser extraterrestre con las formas de vida de nuestro planeta a las que trataba despreciando nuestra concepción del cuerpo y la carne mediante la generación de híbridos propios de un catálogo de tendencias surrealistas. La nueva carne extraterrestre expandida por la base antártica resultaba infinitamente reproducible y capaz de generar vida propia a cualquiera de los órganos cercenados de los individuos imitados, expresando un nuevo tipo de paranoia propia de los ochenta, el del pánico a la mutación a causa de agentes biogenéticos, ya que la biología molecular era para esta época la misma fuente de miedos y terrores que supuso la carrera nuclear en los cincuenta. Además, en el film de Carpenter también existía el componente sexual que acompañaba a otras manifestaciones cinematográficas sobre la nueva carne que, por ejemplo, ya hemos visto en Cronenberg. La criatura alienígena tenía un virulento *modus operandi* sexual, explícitamente señalado por Carpenter cuando uno de los miembros de la base era convertido en un viscoso maniquí penetrado por lúbricos tentáculos por diferentes orificios.

En *Xtro* (*id.*, Harry Bromley-Davenport, 1982) una raza extraterrestre abducía a un padre de familia que años después volvía para reclamar a su hijo y hacerlo partícipe de su experiencia. El protagonista, para retornar a la Tierra, debía volver a nacer en forma humana, aunque poco a poco la nueva naturaleza somática alienígena se iba imponiendo recreando un proceso de degeneración progresiva. *Xtro* fue uno de los films más extraños y pertur-

(16) *El enigma de otro mundo* (*The Thing... from Another World*, Christian Nyby, 1951) era un tópico film de ciencia ficción de los años cincuenta que no está ni entre lo mejor de la época pero que la crítica y los cinefilas han aupado a la categoría de clásico por la intervención de Howard Hawks en la producción.

badores de la ciencia ficción de los ochenta, aunque desgraciadamente sus secuelas convirtieron la saga en un mero *exploit* de la serie *Alien*, algo que el original nunca pretendió¹⁷. Años más tarde, *La cara del terror* (*The Astronaut's Wife*, Rand Ravich, 1999) retomaba el tema de la invasión *infecciosa* desde el espacio exterior pero con la asepsia visual y conceptual típica del cine fantástico de los noventa. Tampoco acabó de redondear sus premisas *Species* (*Especie mortal*) (*Species*, Roger Donaldson, 1995), donde un laboratorio secreto creaba un híbrido humano y alienígena según un código genético recibido del espacio exterior. La película, a pesar de un arranque interesante y la presencia de H.R. Giger en el diseño del monstruo final, se convertía en un mero filme de acción *high-tech* para públicos de fin de semana. Menos exitosa pero más explícita y perturbadora resultó *Species II* (*Especie mortal II*) (*Species II*, Peter Medak, 1998) en el que el astronauta afectado por una especie extraterrestre iba experimentando una profunda transformación que, curiosamente en una película americana, tenía sus síntomas principales en el ámbito sexual. Una curiosa canalización *pulp* del tema la encontramos en *Star Trek: Primer Contacto* (*Star Trek: First Contact*, Jonathan Frakes, 1998) en la que el capitán Pickard (Patrick Stewart) era retenido por la raza biomecánica de los *Borg* seducido por toda una profetisa de la nueva carne interpretada por la siempre inquietante Alice Krige¹⁸.

(17) Curiosamente las dos secuelas del filme fueron realizadas por Harry Bromley-Davenport, pero prescindiendo de los rasgos de originalidad del primer filme. *Xtro II. The Second Encounter* (1990) era un *mix* torpón de *Alien* producido para su explotación videográfica y *Xtro 3. Watch the Skies* (1995) subía algo el nivel pero caía en los tópicos de los *exploits* sobre extraterrestres de mal rollo.

(18) El film es una especie de continuación de uno de los mejores episodios de *Star Trek: The Next Generation*, titulado *The Best of Both Worlds* en el que el capitán Pickard era asimilado por la raza biomecánica de los *Borg*.

LA TRANSGRESIÓN CARNAL



Roger Donaldson. *Species* (*Especie Mortal*), 1995

Pero no todas las evoluciones disfuncionales provienen del espacio exterior, sino que en nuestro propio suelo, híbridos, monstruos y mutantes han esperado su momento para reclamar un lugar en el mundo. En la saga iniciada por *¡Estoy vivo!* (*It's Alive*, Larry Cohen, 1975), podíamos contemplar el nacimiento de una raza de bebés mutantes víctimas de los efectos de un extraño anticonceptivo, idea no muy lejana, aunque con resultados diferentes a las consecuencias del fármaco *Ephemerol* en *Scanners* de Cronenberg. En la secuela, *It's Alive 2* (Larry Cohen, 1978) los casos se multiplicaban para llegar a un tercer episodio, *It's Alive III: Island of the Alive* (Larry Cohen, 1986) donde la nueva especie desarrollaba una estructura social paralela siempre amenazada por los fundamentalistas y puristas de la carne. Por su parte, Clive Barker culminaba su odisea somática en *Razas de noche* (*Nightbreed*, 1990) imaginando un reino oscuro y oculto donde los nuevos seres se refugiaban del odio xenófobo de científicos y militares, siendo la primera obra que convertía el tema de la nueva carne en nueva mitología y desde un punto de vista más próximo a lo maravilloso que al propio terror.

Eso último conecta con la reacción de los puristas del cuerpo tradicional frente a la evolución de la nueva carne. En *Razas de noche*, un psiquiatra enloquecido (paradójicamente interpretado por David Cronenberg) era el gran inquisidor obsesionado en aniquilar a los seres ocultos, mientras que, en un contexto diferente, Steven Spielberg recreó en *A.I. (Inteligencia artificial)* (A.I., 2001) toda una «feria de la carne» fundamentalista en defensa del cuerpo orgánico ante la proliferación de androides cada vez más perfectos y humanos, una evolución salvaje del concepto institucionalizado que representaban los policías especializados en «cazar» Replicantes en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982).

Sin embargo, en *Society*, Brian Yuzna expuso la supuesta victoria de la nueva especie de manipuladores carnales por el mero

LA TRANSGRESIÓN CARNAL

hecho de que éstos se habían instalado entre las capas dominantes de la estructura social, alejándose de la marginación y fundiéndose con una cúpula de poder que ya estaba establecida. *Society* es uno de los films más representativos de la exposición visual de la nueva carne, sobre todo en la orgía final donde los cuerpos se funden, moldean, funden, creando nuevas formas sexuales grotescas y provocando una total disolución de los vínculos familiares de tal forma que padres, hijos y hermanos se unen en una bacanal de carne sin límites ni tabúes. En este sentido, Paul Schrader en *El beso de la pantera* (*Cat People*, 1982)¹⁹ presentaba a la misteriosa tribu felina como una sociedad incestuosa, de puro poder sexual depredador cuya zoantropía representaba la posibilidad de superar los límites morales y físicos de las reglas imperantes en nuestro mundo.

MUERTE Y CARNE: LA CULMINACIÓN DE LO ABYECTO

Nuestra cultura se basa en un límite insuperable y consciente que es la muerte, la aniquilación de la carne como único contenedor posible de un espíritu cuya trascendencia sigue sin demostrarse. La muerte es una fatalidad aceptada en silencio por nuestro entramado social y/o cultural e incluso un tabú sobre el que no gusta hablar o debatir demasiado, pero cuya existencia conjura un peligro aún mayor: el de la posible existencia de seres inmortales. El inmortal, resucitado o no-muerto es estigmatizado tradicionalmente por el poder, oponiéndole a la sociedad mortal

(19) *El beso de la pantera* fue un *remake* rompedor y modélico del clásico *La mujer pantera* (*Cat People*, Jacques Tourneur, 1942). La película de Schrader fue masacrada por la crítica en su momento, pero se encuentra en un momento de reivindicación y ciertas voces, entre las que me incluyo, ya afirman que en el mismo hay valores que superan al original.

como un monstruo que no puede traer nada bueno y cuya proliferación es un peligro para la civilización. Estamos, pues, ante un sujeto de la abyección entendida ésta como «el otro lado de los códigos religiosos, morales, ideológicos, sobre los cuales reposa el sueño de los individuos y la tranquilidad de las sociedades»²⁰.

El vampiro o los zombies siempre han sido sujetos de lo abyecto, de lo sucio y repugnante, aunque el cine ha conceptualizado de manera clásica a los mismos mediante su maldad (en el caso de los Drácula), su putrefacción (los zombies) o, desde *La noche de los muertos vivientes*, por su canibalismo. En el caso más típico de los tres, el vampirismo, éste nunca se ha relacionado con la carne, sino que se ha conceptuado como un enemigo moral que se ha combatido con signos sacralizados como las cruces o el agua bendita. Sin embargo, Anne Rice en su saga de novelas vampíricas describía el proceso de la vampirización como una transfiguración no exenta de ritualidad religiosa pero profundamente transformadora del cuerpo y creadora de una nueva textura somática. En la primera novela de la serie, *Confesiones de un vampiro*, Louis confesaba cómo se encontraba tras haber sido mordido mortalmente por Lestat: «En cuanto a mi cuerpo, aún no estaba enteramente convertido y, tan pronto como me acostumbré a los sonidos y las visiones, me empezó a doler. Todos mis fluidos humanos debían salir de mí. Estaba muriendo como ser humano; sin embargo estaba totalmente vivo como vampiro. Y, con mis sentidos despiertos, tuve que presidir la muerte de mi cuerpo con cierta incomodidad y luego con algo de miedo»²¹. En la adaptación cinematográfica, *Entrevista con el vampiro* (*Interview with the Vampire*, Neil Jordan, 1994) este momento se visualizaba con

(20) Kristeva, J. *Les pouvoirs de l'horreur. Un essai sur l'abjection*. Hazan, París, 1985. págs. 246-247.

(21) Rice, Anne: *Confesiones de un vampiro*. TimunMas, 1990.

LA TRANSGRESIÓN CARNAL



cierta violencia pero no mucho detalle, aunque la nueva naturaleza carnal de los no-muertos quedaba patente desde un primer momento, así como su naturaleza y vínculos sexuales capaces incluso de determinar y prefigurar una familia²².

La nueva carne implica una muerte y una resurrección. Hay ejemplos para todos los gustos, desde el suicidio de Max en *Videodrome* para llegar a la nueva carne hasta la resurrección dolorosa y lenta que realiza el protagonista de *Hellraiser*, *los que traen el infierno* o la muerte y renacer de otro héroe barkeriano llevado al cine por Bernard Rose en *Candyman*, *el poder de la mente* (*Candyman*, 1992), película que se convertía en una bella apología sobre el nuevo estado del ser humano y la necesaria superación de nuestro cuerpo actual a través del instrumento de la muerte²³, aunque el intento de emparentar al personaje central del film con el entonces exitoso Freddy Krueger lastraba la historia y la alejaba de los imperativos temáticos del original literario.

En *Return of the Living Dead* 3²⁴ (Brian Yuzna, 1993) se

(22) Otra conexión interesante de *Entrevista con el vampiro* con la estética de la Nueva Carne la encontramos en la parte del film (y de la novela) que se desarrolla en el Teatro de los Vampiros, lugar donde se representan macabras recreaciones (aunque en el fondo sucesos reales) que tiene ecos de la necrofilia teatral del cabaret de Neant o el teatro de la Crueldad de Artaud. Los necro-artistas han tenido una gran influencia en Rice, en especial, Maria Abramovic, Ron Mueck y su ópera *Dead Daddy* o Jake & Dinos Chapman y su musical *Great Deed against the Dead*. Tampoco hay que olvidar artistas de la carne y sus *performances* sangrientas como Günter Brus, Gina Pane, Ron Athey o Darry Carlton.

(23) En la no despreciable secuela del film, *Candyman: Adiós a la carne* (*Candyman: Farewell to the Flesh*, Bill Condon, 1995) encontramos un subtítulo que sintetiza el espíritu del relato de Clive Barker en que se basa el original y titulado *Lo prohibido*. Existe otra secuela del film, *Candyman III* (*Candyman: Day of the Dead*, Turi Meyer, 1999) sin ningún interés.

(24) Curiosamente, las otras entregas de la saga, *El regreso de los muertos vivientes* (*Return of the Living Dead*, Dan O' Bannon, 1985) y *La divertida noche de los zombies* (*Return of the Living Dead Part II*, Ken Weidhorn, 1988) son respuestas

LA TRANSGRESIÓN CARNAL

producía una de las más interesantes conexiones entre muerte y nueva carne. Yuzna se alejó conscientemente del modelo de muerto viviente propuesto por Romero y creó un personaje (interpretado por la magnífica Mindy Clarke) que revolucionó el mito y lo llevaba al terreno de la sexualidad y del sadomasoquismo liberador. La zombie caníbal y letal optaba por el dolor para saciar el apetito carnal a la que su nueva condición le obligaba y que implicaba devorar a su novio. Ese dolor represor y autosuficiente se producía mediante infinidad de cortes, *pierings* y otras mutilaciones que la convertían en toda una *dominatrix* de ultratumba y un símbolo que definía y ejemplificaba las teorías más radicales de los *performers* de la carne y la sangre. De esta manera, *Return of the Living Dead 3* se convertía en una metáfora sangrienta de la necesidad del dolor para llegar a los postulados del estado superior, escenificando el poder de lo abyecto en contra de la concepción mortal del sexo y las relaciones humanas.

LA NUEVA CARNE HEROICA

La Nueva Carne es una vieja historia, la historia del desesperado intento del hombre por trascender a la condición animal. Dejando a un lado el desarrollo de la mente inmaterial y centrándonos en el otro elemento del dualismo cartesiano, el cuerpo material, el envase de nuestra consciencia, encontramos en la historia de la Civilización la obsesión por el perfeccionamiento de esa máquina como soporte vital del espíritu y, en muchas ocasio-

paródicas a la famosa trilogía de los zombies de George A. Romero, alejadas totalmente del tratamiento que Yuzna dio al tercer episodio. Actualmente está en producción *Return of the Living Dead 4: Necropolis* que tendrá un claro componente *teenager*.

nes, como verdadero reflejo de la perfección del alma. De las grotescas representaciones de venus deformes prehistóricas, hasta los increíbles descubrimientos en biotecnología más recientes, las energías de la especie se han volcado en el inexorable mandato genético que nos impulsa hacia la transformación en supra-humanos.

Es muy posible que estemos llegando a una fase de la evolución que Darwin nunca habría previsto. El imparable desarrollo de la biotecnología y la informática llenan habitualmente los suplementos dominicales, palabras como implante o clonación forman parte del vocabulario corriente, y el desciframiento del genoma humano es un tema de charla en la peluquería. Pero la imagen de superhombre nietzscheano, esa proyección de los deseos del inconsciente colectivo, sólo se encuentra de momento en el cine, la literatura y, por supuesto, en los cómics. Desde las primeras aventuras a comienzos del siglo pasado de Superman, el alienígena más humano que los humanos, hasta los dioses dolorosamente autoconscientes de *Miraclemen* creados por Alan Moore allá por los años 80, los cómics han sido un auténtico catálogo de héroes hiperevolucionados y radicalmente post-humanos: miembros que se estiran como caucho, cuerpos duros como mármol, carne joven convertida en callosa piel dorada..., monstruosidades que han creado un auténtico Olimpo *freak*, un panteón de dioses paganos heridos por el rayo de la tecnología, mutados por los errores de la ciencia y convertidos en iconos pop de la Nueva Carne.

La Edad de Oro de esta exhibición de atrocidades comenzó en los años 60 con los personajes creados por Stan Lee y Jack Kirby para la editorial Marvel. La aparición de Los 4 fantásticos en 1961 revolucionó el mundo de los superhéroes y abrió el camino a una delirante avalancha de mutantes post-humanos. Tras el éxito de este cuarteto de titanes deformes surgieron La

Masa y Spiderman en 1962 y *La patrulla X* en 1963, tres series míticas que, siguiendo el natural proceso evolutivo de los personajes de ficción, han acabado por convertirse en carne de celuloide. En la adaptación de *La Patrulla X*, *XMen* (2001), Brian Singer incide en una de las líneas fundamentales de los cómics Marvel: el mutante, como siguiente paso de la evolución, como *homo superior*, es temido y despreciado por el *homo sapiens* de a pie, que siente peligrar su posición en la cima de la pirámide evolutiva. Estos nuevos dioses que han domado a la carne y la han convertido en bellas metáforas de la sociedad postindustrial, son en realidad jóvenes inadaptados llenos de complejos, incapaces de asumir su recién adquirida condición divina. Una característica que acompañó a casi todos los superhéroes adolescentes de la Marvel, más preocupados por el acné que por ser capaces de freír al gato con la mirada. Y si hablamos de complejos, indudablemente es Spiderman, el rey de los freaks empollones de instituto, el héroe inadaptado por excelencia, que en el siglo XXI es más mutante que nunca. En su última versión cinematográfica, *Spiderman*, (2002) Peter Parker genera sus útiles supertelarañas en el interior de su propio cuerpo, sus pegajosos cables ya no son el milagroso pegamento del cómic de Jack Kirby. Para Sam Raimi, su director, es más factible que un muchacho picado por una araña mutante cree nuevos órganos internos que un empollón adolescente invente un superpegamento industrial. Ha llegado el momento el que la Nueva Carne resulta más verosímil que la simple y vieja inteligencia.

Pero quizá debiéramos acercarnos a otro tipo de cine para encontrarnos con superhéroes que representen la transformación de la Carne no como una ascensión al Olimpo de los dioses paganos, sino como una caída a los infiernos de la sangre y de la carne. Es el caso de los Cenobitas nacidos de la perversa imaginación de Clive Barker en *Hellraiser*, *los que traen el infierno* y *Hellbound*.

Hellraiser II, un *dream team* infernal, auténticos superhéroes del lado oscuro entregados a predicar las virtudes de la transformación radical del cuerpo a sangre y hierro. Primos hermanos de *Spawn* (*id.*, 1997) un asesino a sueldo vestido de carne inmortal, personaje de culto creado por el dibujante de cómics Todd McFarlane surgido de las llamas del Infierno a ritmo de guitarras eléctricas y blasfemias *hardcore* que no puede negar su deuda con el Batman más oscuro.

Batman es aún vieja carne, un hijo bastardo de los clásicos héroes del *pulp* como Doc Savage, de la casta de los superhéroes sin poderes ni conflictos internos imputables a un nuevo orden físico, pero que cuenta entre sus enemigos con algunos de los supervillanos más carnalmente mutables de la historia del cine; personajes como el Joker en *Batman* (*id.*, 1989) un vulgar delincuente que ve su rostro convertido accidentalmente en una grotesca máscara, un cambio fisiológico que se apodera de su personalidad, convirtiéndole en un bufón mortal; o el grotesco pingüino de *Batman vuelve* (*Batman Returns*, 1992), un tragicómico híbrido entre palmípedo y villano, típico personaje de Tim Burton, que, repudiado en su nacimiento por su monstruoso aspecto, acaba siendo criado por una colonia de pingüinos a los que acaba unidos por algo más que un parecido físico. Evidentemente, en el caso de Batman, y ya desde los primeros cómics de Bob Kane, la transformación de la carne es la evidencia exterior de profundos y malignos desórdenes internos, que Batman, como representante de las fuerzas de orden genético establecido, se encarga de combatir radicalmente para preservar la pureza física y moral de Gotham City.

Y si Batman es un superhéroe heredero de la más pura tradición *pulp*, no lo es menos el protagonista de *Darkman* (1990), una curiosa mezcla entre *La Sombra* y *El fantasma de la ópera*, un personaje arquetípico entregado a la venganza, que ha adquirido

LA TRANSGRESION CARNAL



Mark A.Z. Dippé. *Spawn*, 1997

su condición de transhumano no por la gracia de la mutación, sino por la pérdida de dos de las características fundamentales de la carne: la sensibilidad de los centros nerviosos y sensitivos. Con ellos también se ha desprendido de la vulnerabilidad, su carne mutilada ha perdido los sentimientos que la hacen humana, ha dado un radical paso en la evolución hacia el héroe posthumano.

Y cuando la Carne pierde toda su dignidad y comienza a tener un olor putrefacto es el momento de hablar de *El Vengador tóxico* (*The Toxic Avenger*, Michael Herz & Lloyd Kaufman, 1985), una conscientemente cutre y descarada creación de la Troma que pretende parodiar todas las mutaciones químicas o nucleares que alguna vez han sido, ridiculizando y desmembrando con tosco sentido del humor la figura del superhéroe y convirtiendo a la Nueva Carne en un concepto más cercano a la charcutería que a la metafísica. Y es que en ocasiones la carne habla por sí sola... Ahora silencio: escuchemos el sonido de nuestras arterias y sintamos el poder de la máquina.

NUEVAS POSIBILIDADES DE LA CARNE

Al comienzo de *Tetsuo, el hombre de hierro* (*Tetsuo*; Shinya Tsukamoto, 1989), la obra maestra del «tecnosurrealismo», un joven fetichista de la carne y el metal practica torpemente su afición introduciendo un hierro oxidado en su pierna, cuando de la herida comienzan a brotar gusanos, huye a la carrera para acabar siendo atropellado por el típico oficinista nipón que acude a su trabajo. A la mañana siguiente, al afeitarse, el oficinista ve un cable de metal que le brota de la mejilla, parece incapaz de arrancárselo... éste es el comienzo de una aventura psicótica en la que la carne y el hierro se funden y se rechazan una y otra vez, en la

LA TRANSGRESION CARNAL



Shinya
Tsukamoto.
Tetsuo,
el hombre
de hierro,
1989

que el metal sodomiza a los protagonistas, los castra y se confunde con la carne de manera obscena y compulsiva. ¿Rechazo al propio cuerpo? ¿Miedo a la tecnología? Su director, Shinya Tsukamoto, dice: «... mientras rodaba *Tetsuo* se desarrollaba un conflicto dentro de mí: por un lado me gusta que la máquina me viole, pero al mismo tiempos quiero destruir las cosas que me invaden...» Muchos de nosotros compartimos los miedos y deseos de Tsukamoto, apreciamos la belleza y el avance que supone la definitiva fusión de la carne con la máquina, pero ahora que está tan cerca, quizá nos atemorice el cambio radical que ello supone. Rótulas de acero, brazos biomecánicos, implantes de cadera... El cine y la literatura ya nos habían hablado sobre los *cyborgs* pero quizá no estábamos preparados para que nuestra abuela se convirtiera en uno de ellos.

Es posible que de alguna manera una de las mutaciones de la carne más extendida en nuestros días, el culturismo, sea una reacción frente a la invasión del metal en nuestros cuerpos, una contundente reafirmación del músculo frente a la máquina y una tendencia que parecer dar la razón a la idea del poeta futurista Marinetti sobre «*la inminente e inevitable identificación del hombre con la máquina*». Es interesante pensar que Arnold Schwarzenegger, varias veces campeón mundial de culturismo, interpreta en *Terminator* (*id.*, James Cameron, 1984) a una máquina teutónica e implacable, pero con todas las características de un viril superhombre, capaz incluso capaz de convertirse en un padre modelo en *Terminator 2: El juicio final* (*Terminator 2. The Judgment Day*, James Cameron, 1991), donde en el fondo es un duro hombretón mecánico enfrentado al blando y orgánico T-1000, un engendro totalmente tecnológico y algo afeminado enviado desde un futuro postapocalíptico dominado por las máquinas para acabar con la última oportunidad del hombre para recuperar su hegemonía sobre un planeta en manos de los ordenadores.

El cine no ha alentado precisamente el matrimonio de la carne con el metal: en la fábula moral *Robocop* (1987), Paul Verhoeven nos lanza un aviso de la total alienación que puede suponer dejar que la máquina sustituya a nuestra carne, aunque finalmente sea la parte más humana la que se haga con el control del monstruoso pero entrañable *ciborg* policía. En *Robocop*, la tradicional dicotomía cuerpo/mente se ve sustituida por el nuevo orden cuerpo/mente/máquina, que se convierte en mente/máquina en películas como *Tron* (1982) en la que el personaje protagonista entra a formar parte de un juego de ordenador, que ya resulta *camp* en su entrañable estilo Atari. Un antecedente del *cyberpunk*, donde la mente se libra del infierno del cuerpo para vivir la inmortalidad de la máquina, donde el alma supera gracias a la tecnología el dualismo materia/espíritu y rompe las cadenas que la atan a un trozo de carne obsoleto. Todo al más puro estilo Disney, claro está.

Como decía Visual Mark en *Videodrome*: «Primero ves vídeo. Luego Llevas vídeo. Luego comes vídeo. Luego eres vídeo». Este pensamiento, adaptado a las nuevas tecnologías, es una de las máximas del movimiento *cyberpunk*, y uno de los argumentos de *Matrix* (*id.*, Andy y Larry Wachowsky, 2000), donde los cuerpos humanos reposan en incubadoras que los mantienen con vida mientras que las mentes se desenvuelven en un entorno virtual conocido por Matrix, donde la vida es poco más que un gigantesco videojuego para los que conocen los secretos del *software*, y un entorno inconfundible con la realidad para los que viven en la ignorancia del analfabetismo electrónico. Una pesadilla netamente contemporánea que tiene mucho en común con algunas tendencias de pensamiento actuales. Los Extropianos, un grupo de pensadores que siguen las ideas de científicos como el experto en inteligencia artificial Hans Moravec, predicán el transhumanismo, el potencial humano llevado al último extremo. Según Moravec, en un

futuro no muy lejano será posible trasladar nuestra conciencia a un soporte artificial, a un ordenador, lo que nos haría virtualmente inmortales y capaces de viajar por el ciberespacio, incluso podríamos guardar copias de seguridad para prevenir posibles errores de *hardware*. La posibilidad de convertirnos en un mapa de bits conscientes fue explorada en el film *El cortador de césped* (*The Lawnmower Man*, Brett Leonard, 1992), donde Pierce Brosnan interpreta a un *mad doctor* que intenta estimular la inteligencia de un jardinero retrasado mediante la realidad virtual y la electrónica, llevando la mente del pobre diablo hasta la altura de un dios loco y vengativo perdido en el ciberespacio.

Mucho más optimistas sobre la transfiguración de la carne en pura información consciente son pensadores alternativos como Terence McKenna, para quien estamos al borde de un salto evolutivo, impulsado por las nuevas tecnologías que nos darán la oportunidad de escapar a nuestro cuerpo simiesco y convertirnos en «*pulpos virtuales nadando en un mar de silicio*». Según William Burroughs, uno de los grandes profetas de la Nueva Carne, la transformación en pulpo también es una posibilidad, pero para el autor de *El almuerzo al desnudo* la mutación se produciría durante nuestra futura adaptación a la atmósfera cero de las estaciones espaciales: un esqueleto no tiene ninguna función en la ingravidez y, convenientemente modificada para adaptarse al espacio, la forma humana acabaría pareciéndose a un gigantesco pulpo que convertiría las pesadillas biomecánicas de Giger en ilustraciones de un cuento para niños. McKenna y Burroughs, dos conocidos usuarios y tenaces divulgadores del uso de las drogas como forma de escapar de las ataduras de la carne y evolucionar a estados superiores de la conciencia, muy posiblemente no estarían de acuerdo con la teoría expuesta en la extravagancia rodada por Ken Russell en 1980 *Un viaje alucinante al fondo de la mente* (*Altered States*), donde un científico interpretado por William

Hurt investiga con drogas alucinógenas que le permitan llegar a estados altamente evolucionados de la conciencia. Como es previsible, las drogas no surten el efecto deseado (o quizá sí) y Hurt sufre una involución hasta una especie de homínido y más allá.

Está claro, la carne es sabia y es muy difícil que nos deje escapar tan fácilmente, sería más cómodo dejarnos llevar por los placeres íntimos de lo cárnico, abandonarnos al primitivo mundo de los sentidos más íntimos como los protagonistas de *Society* (*id.*, Brian Yuzna, 1989), integrantes de una exclusiva sociedad secreta entregados a grotescas orgías de carne supurante, además de brutales explotadores de los que aún no se han incorporado al nuevo orden físico, una divertida parábola con la que Brian Yuzna traza sin disimulo una lúcida crítica social.

Y ya que hablamos de la carne por la carne, entregarse a la cirugía radical es también una opción en estos tiempos de exploraciones decorativas del cuerpo. Cirugía plástica llevada a extremos *post-mortem* la encontramos en la divertida «La muerte os sienta tan bien», donde la carne es tan sólo un vehículo para el *slapstick* más salvaje e irreverente. ¿Y por qué no dejar que el cuerpo se exprese libremente? Los nuevos órganos están deseando crecer y desarrollarse, nuestras células claman por una oportunidad. La carnal Marilyn Chambers, sin ir más lejos, desarrolla un nuevo apéndice tras una operación quirúrgica en *Rabia* y siente crecer en su interior unas enormes ansias por la vida... de los demás.

Hemos visto que el deseo por mutar, por liberarnos de las limitaciones concomitantes a nuestra naturaleza, por romper las cadenas que unen tiránicamente la carne y el espíritu en la cultura judeocristiana, atraviesan el cine como una espina dorsal de deseos reprimidos y ansias de mutación, pero ¿y si la Nueva Carne estuviera ya entre nosotros? En films como *Razas de Noche* o *Freaked* (*id.*, Tom Stern y Alex Winter, 1993) las comunidades de transhumanos se reúnen a la espera de su oportunidad para

reclamar el puesto de reyes de la creación que por las leyes de Darwin les corresponden legítimamente. Si prestamos atención ya podemos verlos en los festivales de música electrónica camuflados entre los grupos más modernos y alternativos.

El cine, receptivo barómetro de los sueños y pesadillas humanas, es en este caso un espejo de la mutación que recorre nuestras venas, podemos mirar la pantalla como el mono que mira su reflejo sin llegar a reconocerse, o asumir que el cambio ya está aquí y comprender que, como decía Bruce Sterling, dentro de mil años todos seremos máquinas o dioses.

NUEVAS ESPECIES PARA EL PANTEÓN DE LO GROTESCO FEMENINO

DAVID CRONENBERG Y LA NUEVA CARNE

MONTSERRAT HORMIGOS VAQUERO

Si me gusta Cronenberg es por su museo de mujeres monstruosas, por sus paridoras de seres anormales, por sus trifásicas, y por sus Galateas y vampiras teratológicas; angustias ancestrales bajo la forma de la Nueva Carne. Heroínas que hablan del miedo del hombre ante el sexo femenino y que finalmente son sofocadas o destruidas, pero que dejan el regusto de la representación de su belleza y de su poder. Se ha dicho que David Cronenberg es el gran renovador temático del fantástico moderno, pero en lo que se refiere a los personajes femeninos, el director canadiense pone en escena fobias intemporales, eso sí, bajo nuevas formas y con un estilo visual propio. Al dar forma visible a los abismos del inconsciente, crea un panteón de grotescas¹ figuras femeninas que nos traen resonancias de terrores ancestrales: el miedo a la castración, a la reabsorción y al encierro en la matriz devoradora, así como el temor al poder pagano generativo, a la sangre menstrual y a los genitales femeninos.

(1) El término grotesco deriva del italiano «grotta», acuñado en el siglo XV para definir un nuevo descubrimiento arqueológico en las Termas de Tito, unos extraños ornamentos de una figura que mezclaba formas vegetales, animales y antropomorfas. El término se utiliza para definir obras en proceso de construcción o seres en metamorfosis incompleta.

La mujer es mostrada en la mayoría de sus films como la otredad y su signo es el de la abyección². Nada nuevo, si tenemos en cuenta que desde la revolución epistemológica de la modernidad el cuerpo femenino pasó a verse como desviación de la norma masculina y como alteridad absoluta, lo que venía a ratificar a nivel científico la angustia ancestral del hombre ante el enigma aterrador de la feminidad. Los hermanos Mantle, protagonistas de *Inseparables*, son un claro ejemplo en este aspecto, ya que mantienen el sentido de su propia identidad cosificando el cuerpo femenino y aprehendiéndolo como símbolo de teratología y de monstruosidad. Y si bien es cierto que en los films de Cronenberg tanto los personajes femeninos como los masculinos sufren metamorfosis, mientras las transformaciones masculinas llevan al hombre a su autodestrucción, las mutaciones femeninas son peligrosas para el sistema —sobre todo para el género masculino— y, por ello, han de ser castigadas. Por otra parte, los personajes femeninos parecen adaptarse mejor a las metamorfosis, ya que no demuestran remordimientos ante sus actos y, sobre todo, no intentan preservar su identidad de acuerdo a lo socialmente establecido.

Siempre se ha hablado de la naturaleza mutable de las mujeres, pero lo más novedoso de los films de Cronenberg en este sentido es que las metamorfosis vengan provocadas, en la mayoría de los casos, por la intervención invasiva de la medicina y de la tecnología en sus cuerpos. Cronenberg está fascinado por lo posthumano, es decir, por el impacto de la tecnología en el cuerpo humano y sus films forman parte del grupo de prácticas intelectuales y artísticas que están repensando el cuerpo humano a

(2) Lo abyecto es «aquello que perturba una identidad, un sistema, un orden. Aquello que no respeta los límites, los lugares, las reglas. La complicitad, lo ambiguo, lo mixto (...)». Véase Julia Kristeva, *Poderes de la perversión*. México, Siglo Veintiuno, 1998, página 11.

medida que éste está siendo reconstruido por los avances en ingeniería genética y en robótica. Pero la incorporeidad implícita en la era de lo tecnológico conlleva el retorno siniestro de la materialidad, de la carne palpitante, y es ahí donde entran en juego los films del director canadiense y su gusto por la Nueva Carne.

Cronenberg sitúa al cuerpo como personaje central de sus representaciones y utiliza el cuerpo femenino como campo de batalla: escenario de lo abyecto, lugar desde el que se contestan las oposiciones binarias, y vehículo para expresar todo tipo de conceptos metafóricos, alegóricos, metafísicos y abstractos. Esta política del cuerpo, donde la piel es el lienzo sobre el que representar las neurosis y los miedos personales y colectivos, entronca con el *Body Art* con la práctica de las/los artistas feministas desde finales de los 60, basada en la antiestética. La política de la antiestética desmantela los dualismos cartesianos y se relaciona con las interioridades del cuerpo, de ahí que el cine de David Cronenberg suponga un paso adelante en las inquietudes de estas/os artistas que se adentran en los misterios de su propia carne.

Desde Carolee Schneemann, quien anticipó el movimiento del *Body Art*, hasta llegar al *Carnal Art*³ de la artista francesa Orlan, quien se ha sometido a múltiples operaciones de cirugía estética para asimilarse a un icono femenino de belleza que ella misma ha creado por ordenador basándose en grandes obras de la pintura. Su rostro es una mezcla de la *Venus* de Botticelli, la *Mona Lisa* de Leonardo, la *Europa* de Boucher, la *Psiquis* de Gérôme, y un personaje de *Star Trek* (ya que le han sido colocados implantes de mejilla por encima de las cejas). Pero Orlan, en realidad, no

(3) «El arte carnal -sostiene la artista- es un trabajo de autorretrato en el sentido clásico, pero con los medios tecnológicos disponibles en la actualidad y oscila entre la desfiguración y la refiguración (...)». Véase Ana María Guasch, *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Madrid, Alianza, 2001, página 113.

quiere estar más bella, intenta deconstruir la feminidad y demostrar cómo la influencia de la medicina y de las telecomunicaciones está cambiando el concepto de ser humano. El cuerpo humano es visto como un artefacto de una era pasada, tal como afirma el protagonista de *La Mosca*, Seth Brundle, quien crea un museo personal con todos los desechos que caen de su cuerpo putrefacto: uñas, dientes y trozos de carne. Orlan también ha creado su propio «Museo Brundle de Historia Natural» y ha expuesto en diferentes galerías y museos frascos de su sangre y materia orgánica, a modo de mártir de la cirugía plástica.

Pero si estas artistas utilizan su cuerpo como obra de arte y como vía de conocimiento, en los films de Cronenberg el cuerpo femenino se muestra como escenario donde todo puede suceder y como objeto excesivo que se exhibe como espectáculo. Y en este carnaval grotesco, la figura que más destaca es la de la madre, signo de la obsesión de Cronenberg por el misterio insondable de los orígenes. Pero pasen y vean cómo el cuerpo femenino es capaz de los festines más sorprendentes. Pasen y vean el museo de las obsesiones personales de Cronenberg: paisajes intrauterinos, cuerpos abiertos en canal, fiebre de partos anormales, *couvade*, hiperestesia, mutaciones *contra natura*...

LA MUJER PLAGA

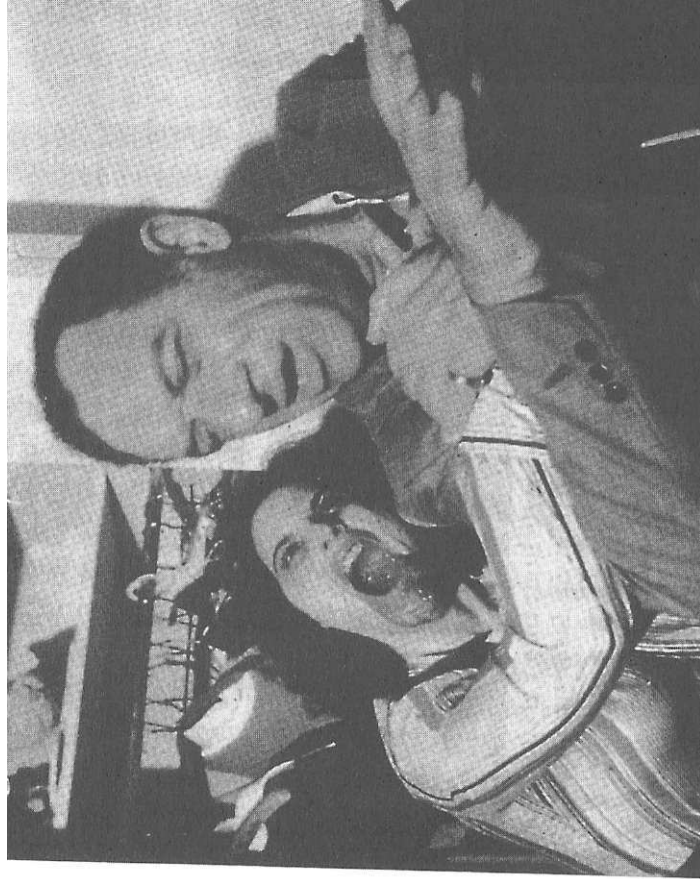
La idea de la mujer como ser que extiende los males, la enfermedad y el dolor a toda la humanidad reside en mitos tan antiguos como el de la Pandora clásica o el de la Eva de la religión católica. Pero la mujer plaga de Cronenberg tiene tintes de modernidad: la una es portadora de un parásito creado en laboratorio y la otra sufre una malformación provocada por un trasplante de piel «morfológicamente neutra».

LA TRANSMISORA DE ENFERMEDADES VENÉREAS:

ANABEL BROWN

En *Vinieron de dentro de...* (1975), Cronenberg pone en escena el experimento de un doctor que consiste en inocular un extraño parásito en el cuerpo humano, lo que provoca desenfreno sexual y violencia. El film comienza con una encarnizada pelea entre un anciano y una jovencita vestida de colegiala, aquél la estrangula, le tapa la boca y la extiende sobre una mesa para realizarle una extraña autopsia. La desnuda, la abre en canal y rocía sus entrañas con una especie de ácido; después se suicida. Se trata del Dr. Hobbes, un especialista en venerología, y de su conejillo de indias, Anabel Brown. El médico intenta acabar así con el parásito que ha creado, pero Anabel ha infectado al resto de los habitantes de su edificio a través de relaciones sexuales. Aquellos que han tenido contacto íntimo con la mujer plaga tienen los mismos síntomas: unos extraños bultos cerca del ombligo, que parecen aumentar de tamaño y cambiar de posición. Sufren convulsiones, vomitan sangre y expulsan unas horribles larvas, entre fállicas y excrementarias, por la boca.

Son muchos los temas que se ponen en juego: la idea de la mujer como ser contaminante, el miedo al contagio y la relación entre Eros y Tánatos, donde el disfrute de placeres efímeros conduce a la muerte. Estos elementos nos recuerdan al discurso que se enarboló alrededor de la sífilis a finales del XIX. La figura de la prostituta fue utilizada como chivo expiatorio de una enfermedad venérea que se convirtió en estigma sexual y social. Los pintores simbolistas y los escritores de la época se encargaron de representar a la puta como al ser sucio que agostaba con sus pestes los cuerpos de los santos varones. William Blake describía la sífilis como «la maldición de la joven ramera», mientras Félicien Rops



David Cronenberg.
Vinieron de dentro de...
1975

(1833-1898) en su obra *Mors syphilitica* retrataba a la mujer como símbolo del peligro venéreo.

LA PORTADORA DE SANGRE CONTAMINADA: ROSE

La protagonista de *Rabia* (1977) es una vampira posmoderna que desarrolla un apéndice fálico en la axila, tras una operación de cirugía plástica en la poco ortodoxa clínica Keloid, con el que succiona la sangre de sus víctimas. Su sed de sangre la lleva a atacar, en remedos de relaciones sexuales, a todos aquellos que se cruzan en su camino y extiende una extraña plaga de rabia por la ciudad de Montreal. En la narración de los desmanes de su heroína, Cronenberg no nos ahorra el típico momento lésbico de toda película de vampiras que se precie e, incluso, nos muestra a Rose como a Pasífae intentando alimentarse de la sangre de un/a toro/vaca. Pasífae es la heroína de la mitología clásica que mantuvo relaciones sexuales con un hermoso toro sagrado de Poseidón y engendró al Minotauro, de ahí que sea ejemplo de la mujer cuyo signo es el bestialismo. La escena en la que Rose abraza con lascivia el lomo del bovino nos recuerda a toda la iconografía de finales del XIX y principios del XX que representaba y metaforizaba el discurso médico acerca de las recién descubiertas tendencias zoofílicas de las mujeres.

El caso es que en esa extraña plaga de rabia, Rose es la portadora que incuba la enfermedad pero que no la padece, a modo de Reina Victoria de Inglaterra, cuyo «veneno de la sangre»⁴ infectó a cuatro cortes europeas. Hacia el final del film, el novio de Rose le dice a ésta: «Eres tú, has sido tú la causante. Tú propagas esta

(4) Nos referimos a la hemofilia, una enfermedad que transmiten las mujeres y padecen los varones, que consiste en la falta de plaquetas y en el hecho de que no te coagule la sangre.

plaga, has matado a cientos de personas». Para probar la verdad de la afirmación de su compañero, Rose se encierra en una habitación con uno de los contagiados, quien la ataca y le provoca la muerte. La última escena nos muestra a la protagonista tirada entre despojos e inmundicia, unos perros husmean el cadáver, los futuristas operarios recogen su cuerpo y lo tiran al camión de la basura. Muerta la perra se acabó la rabia.

El peligro de Rose reside en la abyección que supone el no respetar las fronteras de género y el hecho de ser una mujer fálica que toma la iniciativa en el cortejo sexual. Pero, sobre todo, ella es la plaga, la sangre contaminante y la vampira que necesita reponer sus pérdidas menstruales secando el semen y las energías de los representantes del sexo masculino. La figura de la vampira existe ya en las culturas más ancestrales, desde la empusa -la vampira griega más antigua-, pasando por las estriges, las harpías y la Lamia grecorromanas, quienes, además, tienen sus equivalentes en otras mitologías. La empusa es un espectro infernal del cortejo de Hécate que tiene predilección por los jovencitos y que, como Rose, se caracteriza por su gran capacidad de transformación y metamorfosis. En *Rabia* Cronenberg ofrece una explicación científica al mito vampírico -al relacionarlo con la rabia- y se adelanta así a la eclosión del sida en el 82⁵. El vampirismo ha sido utili-

(5) En el film las autoridades canadienses aseguran que se trata de una epidemia de rabia pero con signos muy extraños: el periodo de incubación es muy rápido, luego le sigue una fase de locura y violencia, más tarde el estado de coma y, finalmente, la muerte rápida, además los médicos investigadores creen que esta misteriosa enfermedad se contagia por la saliva. Todos estos datos nos recuerdan el discurso alrededor del sida: las lagunas científicas de los primeros años de investigación, el pánico social ante una enfermedad desconocida, las vías de contagio y de transmisión de la enfermedad y su alto grado de destrucción. Esta extraña epidemia de rabia que se contagia a través de la sangre y del contacto sexual parece una metáfora, *avant la lettre*, del sida.

NUEVAS ESPECIES PARA EL PANTEÓN DE LO GROTESCO FEMENINO



David Cronenberg. *Rabia*, 1976

zado en la historia de la literatura y en el cine como metáfora de enfermedades contagiosas, que se expanden incontrolablemente y que transforman al ser humano: desde la peste, pasando por la sífilis, hasta llegar al sida en la actualidad.

Tanto Anabel Brown como Rose nos recuerdan la historia de Mary la tífica y el miedo al contagio que supuso la difusión, de forma distorsionada, de la teoría microbiana en 1890. Dicha teoría médica descubrió que los causantes reales de las enfermedades no eran el carácter o los humores, sino los gérmenes, y se desató una verdadera guerra biológica donde la mujer de la clase trabajadora fue vista como la portadora de las enfermedades contagiosas y como el principal peligro para la salud de los hombres. En cuanto a la leyenda de Mary la tífica, Mary Mallon era una cocinera de origen irlandés que trabajaba para familias norteamericanas acomodadas. Cuando fue confinada en 1915 había dejado tras de sí cincuenta y dos casos de tifus, tres de ellos mortales, entre las familias para las que había trabajado. Su caso se trataba de una anomalía médica, ya que era portadora de los gérmenes del tifus aunque ella no sufría la enfermedad, pero Mary la tífica sobrevivió en el folclore como símbolo de la mujer transmisora de enfermedades y Cronenberg hace una referencia directa a este personaje en *La Mosca*. También el comportamiento de Anabel Brown y de Rose queda reducido a la actividad mecánica de la propagación, tanto más execrable porque está relacionado con el contacto sexual.

LA MADRE ARCAICA: NOLA CARVETH

La madre arcaica como único origen de toda vida está representada por la protagonista de *Cromosoma 3* (1979), con su capacidad partenogenética y pagana de diosa prehistórica para generar hijos de su ira. Nola es la Hera moderna, pero también tiene

NUEVAS ESPECIES PARA EL PANTEÓN DE LO GROTESCO FEMENINO



David Cronenberg. *Cromosoma 3*, 1979

mucho de histérica de Charcot. Está encerrada en la clínica psiquiátrica del doctor Raglan y sometida a una técnica novedosa para tratar enfermedades mentales denominada psicoplasma. Mediante este tratamiento el doctor Raglan pretende que en sus pacientes aflore el odio al exterior vía estigmas corporales, pero lo que nadie ha previsto es el enorme potencial de Nola para generar físicamente los monstruos de su inconsciente. Unos niños deformes con una fuerza sobrenatural y un aspecto abominable, que ven en blanco y negro, tienen el labio inferior leporino y el superior hendido, la lengua rígida (por lo que no pueden articular palabras), encías en forma de pico y una bolsa alimenticia entre los omoplatos. Pero lo que resulta todavía más extraño: carecen de órganos genitales y de ombligo, es decir, son abyectos por inclasificables y no han nacido como seres humanos.

La incógnita sobre la gestación de estos seres es desvelada hacia el final de la película, cuando Cronenberg nos muestra la escena en la que Nola rompe con sus propios dientes la placenta de su matriz extrauterina para que pueda salir su pequeño engendro. La matriz de Nola, además de su bebé mutante, contiene todo tipo de desperdicios e inmundicias, sangre y pus; como ya apuntó San Agustín, los niños vienen al mundo *inter faeces et urinas*, suficiente para que la mujer tenga que buscar su salvación en el más allá. Pero no sólo el parto denota anormalidad, la gestación es un asunto de horas y los nacidos alcanzan la estatura de niños de 5 años inmediatamente. Además, éstos son violentos autómatas que cumplen los designios maternos: asesinan al padre y la madre de Nola como venganza por una infancia de malos tratos.

Nola es animalizada⁶, mostrada cual abeja reina —en el reino

(6) Otra representante de la mujer naturaleza es la protagonista de *La Mosca*. Cuando ésta se entera de que está embarazada de Seth Brundle tiene una horrible pesadilla en la que está dando a luz a una asquerosa larva gigante. Cronenberg pone

animal existen ciertos insectos que se reproducen de forma partenogénica- o como perra que lame a su camada. Pero el verdadero peligro de Nola reside en su poder para gestar de forma partenogénica, es decir, sin la intervención del padre. El argumento de Cronenberg es una nueva contextualización de una obsesión que ya se rastrea en la mitología griega. Los bebés monstruosos de

Nola nos recuerdan a los hijos de Hera célibe: Tifón es un gigante con el cuerpo cubierto de plumas y serpientes, mientras Hefesto destaca por su extremada fealdad y por una constitución física muy pobre. Los engendros de Nola llevan a cabo sus fantasías de venganza y son antisistema como Tifón, quien, como héroe de la representante del matriarcado, debía destronar a Zeus, el gran patriarca.

La mujer, una vez más, se muestra como monstruosa por su capacidad generativa, así como por su deseo de crear vida sin la intervención de un padre sociológico y por el hecho de tener «demasiado» poder sobre su descendencia. Esos hijos sólo de la madre no son más que copias inexactas de Nola, quien incluso pasa la mala semilla a su hija natural: Candy. Al final del film vemos cómo la pequeña ha heredado su destino de mujer monstruosa cuando Cronenberg nos muestra los estigmas que empiezan a aparecer en el brazo de la pequeña. La fertilidad sobrenatural de las Carveth parece una enfermedad femenina de transmisión genética.

Otro ejemplo del temor a la madre arcaica lo encontramos en el film *Alien, el octavo pasajero* de Ridley Scott (1979) y en la saga subsiguiente, donde el monstruo alienígena con su prolífica camada es usado para connotar el miedo a la capacidad generado-

*

en escena la angustia de Verónica ante su preñez, «lo quiero fuera de mi cuerpo (...) podría haber cualquier cosa aquí adentro», le dice a su ex novio cuando hablan de la posibilidad de un aborto.

ra femenina. Ya en la primera entrega, Ridley Scott nos sitúa ante una abyecta imaginería intrauterina basada en el trabajo del artista suizo H.R. Giger. Cuando llegan a la extraña nave desde la que la *Nostromo* ha recibido las señales de socorro, uno de los miembros de la expedición, Kane, desciende a una especie de cueva pringosa y se encuentra en una cámara cerrada y repleta de huevos con una capa de niebla cubriéndolos. La Madre Alien y su elevado número de huevos dispuestos a eclosionar nos recuerda a la figura de la Mujer Araña de los navajos, creadora de todo lo vivo. La araña, como la Madre Alien, es un animal ovíparo que se multiplica de forma prolífica.

Pero existe un parásito, el nematodo hembra, que todavía nos recuerda más a la Madre Alien, por cuanto ha desarrollado una forma de gestación muy peculiar en condiciones muy adversas y porque necesita de anfitriones humanos, aunque habitualmente utiliza a los animales. El nematodo hembra, cuando se encuentra en vida libre y bajo condiciones ambientales favorables, mantiene relaciones con el macho y produce huevos de forma prolífica, pero cuando las condiciones son desfavorables es la hembra la única que tiene vida parásita reproduciéndose partenogénicamente dentro del organismo vivo que ha seleccionado para desarrollarse.

LA DOMINATRIX Y SU VAGINA DENTADA: NICKI BRAND

El claro exponente de este arquetipo es la Nicki de *Videodrome* (1982) a la que producen placer las relaciones sadomasoquistas y cuya boca en la pantalla de televisión es un claro ejemplo de vagina dentada y de umbral a un mundo de sadismo y violencia sexual. Nicki Brand es una periodista radiofónica a la que le gusta apagarse cigarrillos encendidos en el cuerpo. Cuando Max Renn,

el protagonista del film, introduce la cabeza en la boca virtual de Nicki queda patente de nuevo la obsesión de Cronenberg por la estrecha relación entre sexo y muerte, en una escena a modo de felación y de penetración con peligro de castración por mordisco. La metonimia de Nicki nos recuerda al sexo de la diosa Gea, que amputó el falo de Urano de una dentellada durante el coito, así como a las vaginas dentadas tan del gusto de los surrealistas. En realidad, quien mordió el pene de Urano fue Cronos desde la matriz materna. Urano sometía a Gea a un coito ininterrumpido que no le permitía parir a su camada por miedo a que alguno de sus descendientes le destronara. Cronos mordió el falo de su padre y permitió la salida de todos sus hermanos de la vagina taponada de Gea, pero la diosa ha quedado como ejemplo de la vagina castradora.

Nicki Brand, personaje interpretado por Deborah Harry —más conocida como Blondie—, aparece representada como un súcubo electrónico, cuyo gusto por los látigos y las agujas nos recuerda el trabajo que realizó Giger para la portada de su disco Koo-Koo en 1981. El artista suizo utilizó una fotografía de la cantante y la convirtió en «reina de los Punks», atravesando su rostro con cuatro agujas enormes de acupuntura, y colocándole un tocado faraónico-tecnológico, a modo de diosa futurista con reminiscencias ancestrales. La primera vez que vemos a Nicki Brand en el film es en una pantalla de televisión, y lo mismo ocurre con la secretaria de Max Renn. Mujeres virtuales cuyo signo es la representación y el simulacro, idea que entronca con la visión de la feminidad como mascarada, como artificio, como pose; lo que más tarde viene demostrado al feminizar el cuerpo de Max.

GENITALES DESPLAZADOS

Como ocurre en *Rabia* con el órgano fálico-vaginal que le sale a Rose en la axila, en *Videodrome* encontramos otro ejemplo claro de genitales desplazados, de abyecta mezcla de géneros y de visión del sexo femenino como algo repulsivo. La asquerosa vagina puntiaguda de Rose, a modo de cabeza de Medusa como monstruosidad que petrifica, conlleva la idea del sexo femenino como elemento que infunde terror. Por otra parte, a la vulva femenina se la ha visto como a una llaga sospechosa, tal como pone en escena la raja vaginal que le sale en el estómago al protagonista de *Videodrome* y por la que le introducen cintas de vídeo y un objeto tan fálico como es un revólver.

Max Renn en un ser feminizado que nos recuerda a la diosa Baubo⁷, así como uno de los máximos exponentes de la Nueva Carne que representa en su propio cuerpo la copula entre lo orgánico (cuerpo humano) y lo inorgánico-tecnológico (las cintas/la pistola). La primera vez que Max introduce el revólver por su hendidura estomacal, éste desaparece, como si la vagina monstruosa se lo hubiese tragado. La figura de Max, como hemos dicho, es feminizada y mostrada como pasiva, ya que recibe en su seno las cintas que gobiernan sus actos en remedos de violaciones continuas de su cuerpo. Barry Convex le dice antes de insertarle la cinta: «quiero que te abras, ábrete a mí». Pero esa vagina *contra natura* no sólo es capaz de engullir, también puede parir pistolas donde se mezclan de forma obscena el metal y los fluidos.

Hacia el final del film Nicki, representante por mujer de lo

(7) La diosa Baubo de la mitología griega se representaba con el vientre facificado, es decir, con la cara en el torso.

NUEVAS ESPECIES PARA EL PANTEÓN DE LO GROTESCO FEMENINO

mutable, incita a Max desde la pantalla del televisor a continuar su transformación y le dice: «Para convertirte en Carne Nueva primero tienes que matar a la vieja» y «No temas dejar tu cuerpo morir». Entonces Max se suicida al grito de: «Larga vida a la Nueva Carne». Lo destacable es que el cuerpo que sirve de lienzo para representar la orgía entre lo orgánico y lo inorgánico sea un cuerpo estigmatizado con una enorme herida vaginal.

EL HOMBRE QUE JUEGA A SER MUJER: SETH BRUNDLE

En *La mosca* (1986), David Cronenberg se centra en los peligros de la maternidad tecnológica y en el abominable alcance de los experimentos genéticos, así como pone en escena la fantasía masculina de autogeneración. El científico protagonista, Seth Brundle, ha creado un invento que, según él, cambiará la historia de la humanidad: la teleportación. El invento consiste en desintegrar átomo por átomo la materia para volver a integrarla mediante dos cabinas que el denomina telepodos y con la ayuda de un ordenador central. El científico sueña con un útero de cristal en el que darse «vida» a sí mismo. Él mismo decide probar su invento y se coloca desnudo dentro de uno de los telepodos, una cabina de cristal de aspecto futurista. Se trata de un renacimiento simbólico sin intervención materna y sin sangre, en la asepsia del laboratorio. Pero algo sale mal, cuando Brundle está teletransportándose una mosca se cuela en el telepodo y el ordenador central realiza una mezcla genética entre éste y la mosca. La maternidad no natural da lugar a un ser inclasificable, a una aberración genética: Brundlemosca. Él mismo le dice a Verónica, la protagonista femenina del film interpretada por Gena Davis, «Me estoy convirtiendo en algo que no ha existido nunca».

Cronenberg mezcla los adelantos tecnológicos en materia

genética con leyendas ancestrales sobre el caldero de la regeneración, muy comunes en la mitología celta y que nos traen el eco de la magia de Medea. Seth Brundle le dice a una prostituta que conoce en un bar: «Construyo cuerpos (...) los desintegro y los vuelvo a juntar», y también le recrimina a su chica: «¿Tienes miedo de ser destruida y recreada?» Las brujas celtas eran capaces de regenerar la vida que había muerto gracias al caldero donde cocinaban la materia y la maga Medea, la bruja de Cólquide, despedazó a un carnero anciano, lo colocó en un caldero y, tras hervirlo, lo devolvió a la vida rejuvenecido. El caldero siempre ha sido un símbolo para representar al útero materno y Seth juega a ser mujer gracias a la ciencia. El invento de Seth es un ejemplo más de uno de los mayores sueños científicos de todos los tiempos: la capacidad del hombre de controlar el origen de la vida humana. Él incluso le recrimina a Verónica el hecho de que ella no le ha descubierto los misterios de la vida, cuando enfadado le espeta: «¿Seguro que crees que tú me descubriste los secretos de la carne?»⁸.

LA MUJER QUE TENÍA UN ÚTERO MONSTRUOSO: CLAIRE NIVEAU

Todo iba bien en la vida de los hermanos Mantle, prestigiosos ginecólogos de alta sociedad, hasta que apareció Claire Niveau, la guapa actriz que esconde dentro de sí una anomalía monstruosa: un útero con tres cervices. El útero femenino ya es contemplado como monstruoso por su capacidad para mutar y

(8) Véase Mary B. Campbell, «Biological Alchemy and the films of David Cronenberg», en Barry Keith Grant (ed.), *Planks of reason. Essays on the horrorfilm*, London, The Scarecrow Press, 1984. En dicho trabajo la autora habla del alquimista como de un sacerdote que oficiaba y consagraba los rituales reproductivos en lugar de la naturaleza e infundía el espíritu que informaba y animaba a la materia muerta.

aumentar de tamaño para acoger a la matriz, pero el de Claire es la quintaesencia de útero abyecto. Sus tres entradas condenan a su portadora a la esterilidad y, por tanto, a la anormalidad -recordemos que la esencia femenina está basada en su capacidad para traer hijos al mundo—. Ella misma está aterrada ante el hecho de ser perpetuamente una niña.

Como señala Barbara Creed en su excelente artículo sobre *Inseparables* (1988) «Phallic panic: male hysteria and *Dead Ringers*»⁹, Cronenberg nunca llega a representar visualmente el útero de tres cervices ya que es irrepresentable, no existe en la realidad, sólo en la fantasía. Para Creed la figura de la trifulca extiende sus raíces en el terreno del mito y de la simbología del número tres —relacionado con la figura femenina en su aspecto mágico o sagrado-. Claire, con su triple cerviz, es como la triple diosa mitológica, la guardiana de la entrada al útero como lugar sagrado. Pero además, Claire es una figura fantasmática maternal. En la pesadilla que tiene Bev, donde Claire rompe a mordiscos el cordón umbilical que une a los gemelos Mantle, ella es la madre monstruosa de la castración simbólica. Claire es peligrosa porque les muestra su diferenciación, incita por una parte a Bev al consumo de drogas¹⁰, pero, además, es la figura de la madre que aparece como recordatorio de la angustia de separación que supone el nacimiento.

Pero si los hermanos Mantle están interesados en Claire es justamente por esa malformación que la condena a la esterilidad. El tema de la infertilidad femenina también aparece en *Scanners* (1981), film que, además, se centra en los peligros de la intromi-

(9) Barbara Creed, «Phallic panic: male hysteria and *Dead Ringers*», *Screen*, Vol. 31, n° 2, verano de 1990, págs. 125-146.

(10) Otro personaje femenino de Cronenberg que consume drogas e induce al consumo de éstas es la Joan Lee de *Almuerzo al desnudo* (1991), personaje interpretado por la actriz Judy Davis.

sión industrial en la reproducción. El Dr. Paul Ruth fertiliza a una serie de mujeres con una sustancia denominada Ephemerol, lo que convierte los fetos de éstas en telépatas. Cerca del final del film descubrimos que las preñadas de todo el país han sido tratadas con esta droga y que sus fetos son *scanners*, intentando desde el útero entrar en contacto telepático con otros *scanners*. También en *Crimes of the future* (1970) el uso de una sustancia cosmética, creada por el Dr. Antoine Rouge, extiende entre las mujeres una enfermedad llamada «mal de Rouge» que les impide procrear. En *Inseparables* Bev y Elliot son ginecólogos expertos en curar la infertilidad femenina. En este film los padres son los científicos —ni siquiera aparecen los progenitores de los Mande— y el éxito de los nacimientos depende de que éstos descifren los misterios de la vida; de ahí el gusto por la autopsia. La autopsia del cuerpo femenino está presente en los dos prólogos del film, en el primero, los pequeños Mantle aparecen diseccionando un modelo anatómico femenino cuyo diagnóstico es operación intraovular, y, en el segundo, vemos a los gemelos en la universidad de medicina y ante el cadáver abierto de una mujer.

Queda claro que los únicos hombres interesados en las profundidades del abismo femenino están desquiciados o, mejor, a medida que se acostumbran más a contemplar el continente oscuro del que hablara Freud, va aumentando su desequilibrio psíquico y espiritual. Nos recuerda a la denominada «psicología de los ovarios», por la que los médicos del siglo XIX estaban convencidos de que todo tipo de anomalía física o trastorno de la personalidad de la mujer podía ser atribuido a un mal funcionamiento del útero. Cronenberg parece querer demostrar que la histeria de los Mantle tiene su origen en la contemplación del útero de Claire. Lo normal es actuar como hace el *manager* de la actriz, que ha de levantarse de la mesa con gesto de asco cuando ésta y Elliot comienzan a hablar de su útero y de su menstruación

durante la comida. Desde el Levítico se ha relacionado la sangre femenina con los fluidos abyectos y se la ha equiparado a enfermedades venéreas como la gonorrea. Ya se sabe que la sangre femenina y la comida han de estar lo más alejadas posible, ya en culturas ancestrales¹¹ se guardaban de alejar a la mujer de los alimentos y de los útiles de cocina por el peligro a la contaminación, y actualmente todavía se puede oír el ridículo comentario de que las mujeres menstruantes que intentan hacer mayonesa sólo consiguen que ésta se les cuaje.

Todo en el film gira en torno a la ginecología, desde los créditos con los dibujos y esculturas de Jacob Rueff, Andreas Vesalius y Ambroise Paré sobre anormalidades uterinas y nacimientos monstruosos, hasta los diseños quirúrgicos de Bev para operar a «mujeres mutantes». En la historia de la obstetricia, desde que en el siglo XVI se pasara de las manos de carne —las de las parteras— a las manos de hierro, una gran cantidad de instrumental ginecológico ha sido utilizado para explorar el interior femenino bajo la coartada del adelanto científico y de la mejora de la asistencia en los partos. El fórceps, en realidad, sirvió para expulsar a las comadronas del último bastión que les quedaba en la fortaleza de la medicina: la obstetricia, y, de nuevo, el control de cuerpos y almas quedó en manos masculinas. Una vez prohibido el uso del fórceps a todos aquellos que no fueran cirujanos y prohibida la práctica de la medicina y de la cirugía a las mujeres al promulgar leyes que nos la dejaban entrar en las facultades, el control sobre la vida quedó en manos de los médicos varones, la nueva religión de la época.

También Bev parece un gurú con su túnica roja de operacio-

«

(11) Véase Mary Douglas, *Purity and dangers*. London, Penguin Books, 1966; y Jean-Paul Roux, *La sangre. Mitos, símbolos y realidades*. Barcelona, Ediciones Península, 1990.

nes, a modo de Yahvé, Dios capaz de dar hijos a mujeres con la menopausia y de castigar con la infertilidad a las jóvenes díscolas. Bev dice en un momento del film refiriéndose a su trabajo y al de Elliot en la clínica: «Hacemos fértiles a las mujeres». Por otra parte, el instrumental ginecológico que diseña introduce lo arcaico, lo precientífico, lo mítico y lo brujeril. Estos objetos fetiches parecen más instrumentos de tortura que material médico, tal como lo fueron aquellas cucharas de hierro que se introducían en el útero y que, al no respetar la forma curva de la cerviz, producían desgarramientos internos en las mujeres. Dentro de estos objetos fetiches del deseo de Bev, destaca el diseño número cinco, ese que parece la pata o el aguijón de algún insecto, y que, sorprendentemente, se parece a la valva sencilla Auvard con peso de plomo, un instrumento ginecológico anunciado en el catálogo de P. Hartmann y en el que Marcel Duchamp pudo haberse inspirado cuando pintó la *Mariée*¹².

PAISAJES INTRAUTERINOS Y CUERPOS ABIERTOS EN CANAL

En *Inseparables*, Cronenberg muestra a las claras su obsesión por investigar el enigma de la feminidad, así como deja patente su angustia ante el origen de la vida. Le viene de maravilla la figura de los dos ginecólogos para realizar una serie de recorridos intrauterinos físicos y metafóricos. Por una parte, la imaginería ginecológica y las exploraciones en los cuerpos de las pacientes y, por otra, el apartamento de azul de acuario para hablar de esa casa-útero, donde los protagonistas se encierran al final de la película en busca de su renacimiento. En su artículo sobre *Insepara-*

(12) Véase el libro de Juan Antonio Ramírez, *Duchamp el amor y la muerte, incluso*. Madrid, Siruela, 1994, pág. 193.

bles, Mareie Frank¹³ retoma la idea de Freud acerca del sentimiento oceánico como el sentimiento del infante en el seno de su madre, cuando no distingue el ego del mundo externo como fuente de sensaciones entrando en él. El sentimiento oceánico en el caso de los hermanos Mantle viene inducido por el consumo de drogas -de ahí que incorporen a la madre de una manera artificial-, y connotado con ese azul de pecera de su apartamento.

La obsesión por saber acerca de esa primera y última casa, que es a la vez útero generador de vida y tumba reabsorbente, también es recogida por el padre del psicoanálisis en sus escritos. Freud habla de una fantasía de existencia intrauterina, en la que los sujetos imaginan un viaje de regreso al útero materno donde visualizan el acto sexual de sus progenitores o el momento de su concepción. Dice Georges Devereux en *La vulva mítica* que sólo existen dos vías para representar/acceder al sexo no visible de la mujer: introducirse por la vagina y regresar al lugar de donde se ha salido, vía que tiene mucho de práctica incestuosa, o el matricidio: «Se trataría de regresar, de practicar un corte para mostrar ese sexo, una especie de extro-vaginación (*hors-vagination*)»¹⁴.

En las últimas secuencias de *Inseparables*, vemos a los hermanos Mantle hacia el final de su camino de drogas y desintegración personal. En su viaje de retorno al vientre materno, aparecen caracterizados como dos niños pequeños que celebran su cumpleaños con pastel y naranjada. Beverly le pide a Elliot helado llo-riqueando y éste le dice «no tenemos helado Bev, mami se olvidó de comprarlo». En un apartamento lleno de restos de comida, de suciedad e inmundicia; llevan a cabo un ritual de asesinato -naci-

(13) Véase Mareie Frank, «The camera and the speculum: David Cronenberg's *Dead Ringers*, *PMLA*, Vol. 106, n° 3, mayo de 1991, págs. 459-570.

(14) G. Devereux, *La vulva mítica*. Barcelona, Icaria, 1984, pág. 170.

miento, que en realidad es un deseo de reunificación. Aunque en un principio parezca que el parto-muerte de Elliot -provocado por la incisión que le hace Bev en el vientre con el *retractor Mantle*-, es un intento de destrucción de la madre para poder acceder a la individualidad; la realidad es que Bev no puede soportar su existencia separada de su gemelo.

Este parto violento es la representación de una fantasía masculina y su imposibilidad: la habilidad del hombre para darse nacimiento a sí mismo sin intervención del cuerpo de la madre. Bev intenta crearse a sí mismo desde el cuerpo de Elliot, lo que tiene mucho de envidia del parto, pero además, destripa el cuerpo de su hermano para descubrir el misterio de la gran diferencia entre hombres y mujeres, tal como señala Marcie Frank en su artículo sobre *Inseparables*. Barbara Creed, por otra parte, en su artículo «Phallic panic: male hysteria and *Dead Ringers*» habla de la histeria masculina relacionada con las ansiedades y los miedos masculinos acerca del útero como lugar de abyección y de envidia. Para la autora, en la ciencia ficción la histeria masculina ha tomado la forma del *convade*. Pero en el caso de los hermanos Mantle la búsqueda de los orígenes resulta trágica.

Ya sea vía peregrinación de regreso a la matriz o vía autopsia, la fantasía de existencia intrauterina está representada en muchas películas de género fantástico, así como en otras formas de arte. En lo que al cine de terror y de ciencia ficción de las últimas décadas se refiere, se han multiplicado las entradas a la primera casa, simbolizadas por oscuros y estrechos pasajes que llevan a una habitación central, ya sea un sótano o el interior de una nave. Esta vuelta al vientre materno suele venir connotada por lo abyecto y lo desconocido, como un monstruoso laberinto para acceder a un mundo donde todos los peligros acechan. Los accesos vaginales a la nave-planeta alienígena de la primera entrega de *Alien* son un ejemplo, como también lo es la serie de

acrílicos titulada *Pasajes* del artista suizo H.R. Giger, donde un recolector de basura alemán se muestra como la entrada a la vagina de la mujer.

La nave-planeta alienígena con la que se topa la *Nostromo* en *Alien, el octavo pasajero* es un lugar inhóspito, con una atmósfera densa y brumosa, «casi primordial», y el frío demasiado intenso para soportarlo. Los miembros de la expedición, a modo de espermatozoides con sus escafandras blancas, pasan por unas entradas vaginales monstruosas hacia lo desconocido. La estructura interna es «muy difícil de describir» y consta de multitud de pasillos viscosos y oscuros. Allí parece mezclarse de forma abyecta lo orgánico y lo inorgánico, el metal y lo viscoso. En ese amasijo encuentran formas de vida extraterrestre fosilizadas y lo que parece ser una ancestral momia femenina. Más tarde descubren la cámara repleta de huevos. Tanto en este film como en la obra de Giger se muestra el interior femenino como una mezcla abyecta de biología y tecnología, y también como basurero, lugar de despojos y restos.

También existe una vertiente más cómica para acceder al misterio insondable de los orígenes y es el trabajo de diferentes artistas como son Annie Sprinkle y Niki de Saint Phalle. La *performancer* feminista Annie Sprinkle orquestó varios espectáculos bajo el nombre *Public Cervix Announcement (Espectáculo público de cuello uterino)*¹⁵ en el que invitaba a los extraños a que explorasen en su interior con linterna y espéculo vaginal incluidos, en un intento por desmitificar el cuerpo femenino. En cuanto a Niki de Saint Phalle, escultora y arquitecto fantástica, creó en 1966 *Hon* («ella» en sueco), una enorme escultura habitable de 6 metros de alto por 27 de largo y 9 de alto. Esta gigante tendida boca arriba,

(15) Véase en libro de Linda S. Kauffmann, *Malas y perversos. Fantasías en la cultura y el arte contemporáneos*. Madrid, Cátedra, 2000, pág. 86.

despatarrada y pintada de colores, fue instalada en la sala principal del Moderna Museet de Estocolmo. Los visitantes entraban en *Hon* por una puerta situada entre sus piernas y descubrían un cine de 12 localidades, una galería de arte, una cafetería, máquinas expendedoras, música y un acuario.

LA MUJER ARTIFICIAL

Otro arquetipo sobre la feminidad muy extendido es el de la mujer construida por el hombre y, por ello, mucho más perfecta que la mujer natural. De nuevo nos encontramos ante el mito de Pandora como trampa de acero sin escapatoria posible¹⁶ y de todas aquellas Galateas, desde la de Pigmalión hasta llegar al *cyborg*, como creaciones artificiales del hombre-sistema. Estas mujeres artificiales suplen lo que más se ama o, lo que es lo mismo, lo que más se teme, son imágenes ideales que el hombre crea para su propio disfrute. Ya se sabe que el cuerpo femenino ha sido utilizado como vasija e icono que el hombre ha llenado a su antojo a lo largo de siglos de historia y que, en la actualidad, el sexo-género femenino está moldeado por las tecnologías de poder.

(16) Se trata de mujeres mecánicas que, en muchas ocasiones, esconden el peligro detrás de su belleza mentirosa. Aquí entraría la Olimpia de *El hombre de la arena* de Hoffmann, la androide Hadaly de *La Era Futura* de Villiers de L'Isle Adam, la Falsa María de *Metrópolis* (F. Lang), o las esclavas sexuales de alta tecnología de *Blade Runner* (Ridley Scott). Véase Pilar Pedraza, *Máquinas de amar. Secretos del cuerpo artificial*. Madrid, Valdemar, 1998.

EL FANTASMA MASTURBATORIO: SONG LI-LING

En *M. Butterfly* (1993) Cronenberg nos presenta la idea de la mujer como proyección de las fantasías del hombre. El protagonista, René Gallimard, se enamora de una mujer oriental para descubrir al final de la película que se trata de un espía chino que tiene el cometido de enamorarle para sacarle información. Desde el comienzo del film se muestra la feminidad como un simulacro. La primera vez que René ve a Song es sobre un escenario, interpretando la ópera de Puccini *Madame Butterfly*. Song lleva un quimono blanco sobre el que Gallimard proyectará, como si se tratara de un lienzo en blanco, todas sus fantasías sobre la feminidad.

René no llama a Song por su nombre, sino que se dirige a ella como Madame Butterfly, nada extraño si tenemos en cuenta que está enamorado de un ideal de abnegación y sumisión femenina, no de una mujer real. Es muy sintomático el hecho de que sea un hombre, aunque esté representando el papel de una mujer, quien diga en determinado momento del film: «Sólo un hombre sabe cómo se supone debe actuar una mujer», y es cierto, ya que el sexo femenino como género ha sido designado por el otro. La feminidad no es una esencia o algo inscrito en el cuerpo sino un deber ser social de la mujer. Tal como dijo Simone de Beauvoir: «no se nace mujer, llega una a serlo», por tanto, la feminidad es un proceso, un llegar a ser impuesto por tecnologías sociales. El film del director canadiense recoge la idea de que sexo y género no son atributos originarios sino medios de representación y autorrepresentación social¹⁷.

(17) Véase Michael Foucault, *Historia de la sexualidad*. Siglo Veintiuno, Madrid, 1992. También Gayle Rubin y su artículo titulado «El tráfico de mujeres:

La NUEVA CARNE

MONTSERRAT HORMIGOS VAQUERO



David Cronenberg. *M. Butterfly*, 1993

NUEVAS ESPECIES PARA EL PANTEÓN DE LO GROTESCO FEMENINO

Cuando René descubre la verdad sobre su amada se da cuenta de que su sueño se desvanece, no en vano Song le ha dicho al separarse de él en China: «esos días junto a ti fueron los únicos en que existí de verdad». Cae en la cuenta de que su Madame Butterfly no ha sido más que un fantasma masturbatorio y reconoce: «Soy un hombre que amaba a una mujer creada por un hombre». Al final del film, en su representación dentro de la cárcel dice «He conocido y sido amado por la mujer perfecta», y queda claro en su discurso que su idea de la perfección femenina está relacionada con el sacrificio, el masoquismo y el suicidio voluntario. Él acaba siendo el espejo de la mujer ideal que lleva dentro de sí y se suicida ante el público carcelario y escuchando las notas de *Madame Butterfly*.

EL CYBORG COMO OBJETO DEL DESEO: GABRIELLE

Gabrielle, la joven con piernas ortopédicas de *Crash* (1996) -interpretada por la inquietante Rosanna Arquette-, es un ejemplo de la mujer artificial más posmoderna. Gabrielle despierta fascinación morbosa entre Vaughan y James Ballard porque su cuerpo es una fusión de carne y metal que pone en juego un nuevo tipo de sexualidad. Las prótesis de sus piernas, una mezcla de plástico, cuero y metal, nos llevan hasta la noción del *cyborg* de Donna Haraway¹⁸. El *cyborg* es un organismo cibernético de

notas sobre la "economía política" del sexo», *Revista Nueva Antropología*, n° 30, México, noviembre de 1986; Judith Butler, *Gendertrouble. Feminism and the subversion of identity*, Nueva York, Routledge, 1990; Teresa de Lauretis, «The technology of gender», en *Technologies of gender: essays on theory, film and fiction*, Bloomington, Indiana University Press, 1987.

(18) Véase Donna Haraway *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza*. Ediciones Cátedra, Madrid, 1995.

LA NUEVA CARNE

MONTSERRAT HORMIGOS VAQUERO



David Cronenberg. *Crash*, 1996

autorregulación, cuerpo hecho de partes heterogéneas -humanas y animales o mecánicas-, inacabado y que no se cierra a su totalidad. En realidad todos somos *cyborgs*, es decir, seres planificados por las tecnologías sociales, en un continuo proceso de llegar a ser y en una relación de dependencia con la máquina, que, en ocasiones, llega a ser parte de nuestra naturaleza.

Gabrielle es un ejemplo de culto a lo posthumano y de borrado de los dualismos típicos de la cultura occidental, su cuerpo es una mezcla de lo biológico y lo mecánico, de lo natural y lo artificial. *Crash* plantea la gran encrucijada epistemológica que supone «la remodelación del cuerpo humano mediante la tecnología». Esta sentencia de Vaughan nos recuerda a todas aquellas formas artísticas que defienden la prótesis y que ven al cuerpo humano como objeto a superar. Pero *Crash* también bebe de fuentes más antiguas y tiene mucho de contemplación erótica de la mujer muerta como objeto de deseo. En determinado momento del film Vaughan le enseña a Ballard su colección de fotos de accidentes de tráfico y le muestra el de Gabrielle. La mujer prótesis es objeto del deseo, no sólo por su teratología (ella misma dice en un momento del film: «Quiero saber si puedo encajar en un coche diseñado para un cuerpo normal»), sino porque es contemplada como casi cadáver, con un collarín y repleta de sangre en el asiento de su coche. En la escena en la que Gabrielle practica sexo con Ballard nos damos cuenta de que lo que verdaderamente le vuelve loco a éste es la enorme cicatriz que la guapa rubia tiene en el muslo. La cámara nos muestra cómo Ballard le rompe las medias de rejilla y comienza a lamer esta herida vaginal, escena que tiene mucho de fetichismo y de desplazamiento de la angustia de castración: Gabrielle es la castrada, la coja y la portadora de la herida.

En cuanto al arquetipo de la mujer postrada, también viene representado por la figura de Catherine Ballard. Tras la secuencia

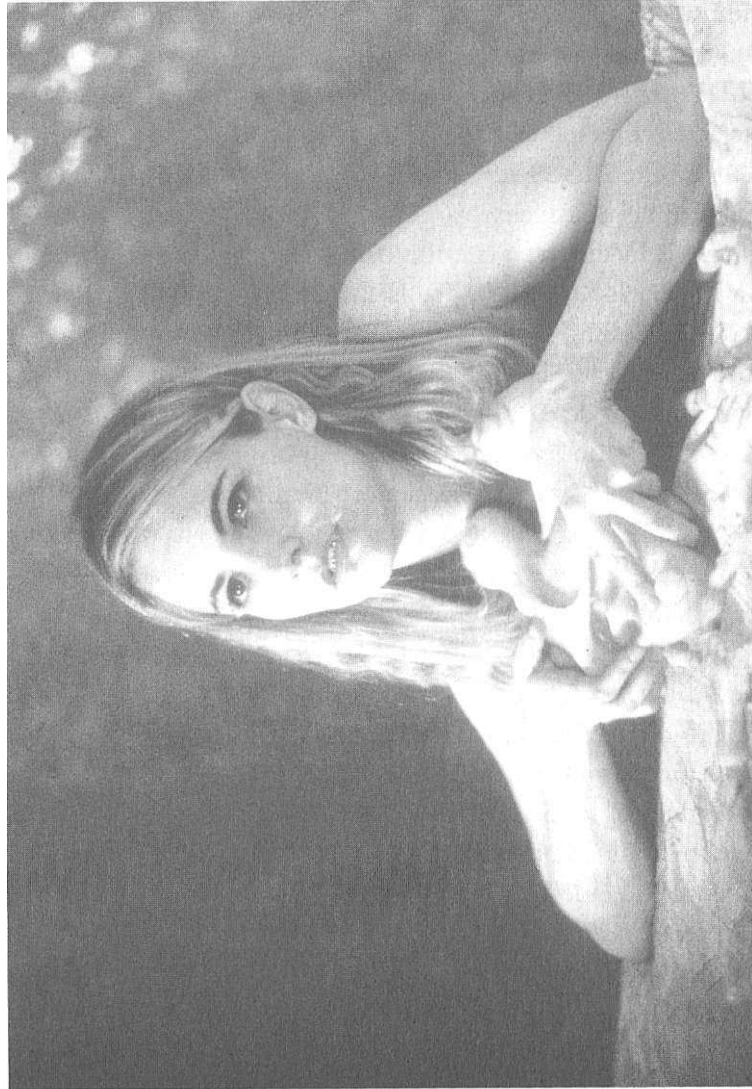
del tren de lavado, Catherine está tumbada en la cama con su cuerpo lleno de moratones —por el encuentro sexual con Vaughan—, su palidez e inmovilidad ante los besos de su marido nos muestran una bella durmiente maltratada; imagen que recuerda a los cuadros sobre moribundas que llenaron los salones en la segunda mitad del siglo XIX. Al final del film y tras el accidente que su propio marido ha provocado, vemos a Catherine tumbada sobre el césped, cerca del coche humeante, desnuda de cintura para abajo y llena de heridas sangrantes. James se siente atraído por el potencial erótico de su mujer en estado de pasividad y por su cuerpo violentado, y nos remite a la fascinación que sintieron los hombres del XIX ante las imágenes de la muerte de una mujer bella.

Tanto Gabrielle como Catherine forman parte del grupo de los estigmatizados, seres cuya integridad corporal ha sido afectada, y sus cuerpos son lugares donde se aúna la violencia y el erotismo, sus heridas pueden ser entendidas como aperturas sacrificales a un nuevo tipo de sexualidad.

LA CREADORA DE FETOS VIRTUALES: ALLEGRA GELLER

Allegra Geller, la protagonista de *eXistenZ* (1999), es la reina de los juegos génicos, la diseñadora de eXistenZ -juego virtual que permite liberar el deseo reprimido— y la madre de la vaina génica. Estas vainas son como informes fetos de látex (donde se archiva la información que permite acceder al juego) y se conectan al cuerpo humano mediante un remedo de cordón umbilical que se introduce en un biopuerto, orificio practicado en la base de la espina dorsal del jugador. Cuando la vaina se pone en funcionamiento, comienza a emitir movimientos y sonidos como si se tratara de un ser vivo. Allegra llama a esta vaina mi «pequeña y extraña criatura» y, a lo largo del film, descubrimos que es una

NUEVAS ESPECIES PARA EL PANTEÓN DE LO GROTESCO FEMENINO



David
Cronenberg.
eXistenZ,
1975

mezcla abyecta de ser orgánico (su interior está compuesto por sangre y carne palpitante) e inorgánico.

En *eXistenZ*, Cronenberg nos ofrece una nueva parodia de la gestación. En esta fiebre de partos *contra natura* que suponen los films de Cronenberg se mezcla la angustia ante la maternidad biológica con el desconcierto ante los avances genéticos y la intromisión de la medicina en la institución maternal. Desde el sueño de autogeneración, pasando por la maternidad tecnológica, por la partenogénesis, y por los fantasmas de partos masculinos por encelamiento; el director canadiense muestra en sus films una gran cantidad de ejemplos de gestación anormal. Ya *Vinieron de dentro de...*, ponía en escena abyectos y antinaturales embarazos masculinos, así como fertilizaciones y partos orales, es decir, fantasías infantiles acerca de que la madre es inseminada por la boca y de que el bebé vive en el estómago del que sale al nacer. Los tumores abdominales del Sr. Tudor y la expulsión de los parásitos por la boca nos situaban ante la metáfora de la maternidad como enfermedad parásita e invasora, metáfora que se repite en *eXistenZ*.

A lo largo de todo el film se está jugando con la idea de la gestación: la vaina con forma de feto, el cordón umbilical unido al biopuerto, la pistola fálica como instaladora de biopuertos, incluso se habla de la epidural y se hace referencia a los avances en genética. Cuando Kiri Vinokur está operando la vaina de Allegra para reparar algunos desperfectos, le comenta a Ted Pikul: «La vaina génica de *eXistenZ* es básicamente un animal, Sr. Pikul, se cría con huevos de anfibios fertilizados inyectados con ADN sintético». La maternidad es mostrada como una colonización tecnológica y como un acto de vampirismo por el que la vaina succiona el alimento que necesita del portador del biopuerto. Allegra le hace una aclaración a Pikul a este respecto: «Tú eres la fuente de energía, tu cuerpo, tu sistema nervioso, tu metabolismo, tu energía, si te cansas o te agotas no funciona correctamente».

En cuanto al hecho de que la vaina tenga que estar conectada vía cordón al biopuerto para descargar la información que contiene parece un giro burlesco sobre el hecho de que los progenitores descargan su código genético sobre su descendencia. Lo que no ha obviado Cronenberg es la necesidad de que existan dos progenitores, mujer y hombre, para poder generar vida. Finalmente, aunque el cuerpo de Ted también acarrea con una entrada umbilical-vaginal, es sobre el cuerpo de Allegra sobre el que se representa la fantasía de reabsorción y lo abyecto de un parto sangriento. Cronenberg nos muestra cómo el biopuerto de Allegra absorbe la microvaina que les ha vendido D'Arcy Nader. Hacia el final del film, Allegra se conecta a una vaina que está infectada, comienza a sentirse mal y Ted decide cortar el umbicordón que las une, provocando una gran hemorragia. Los planos de las piernas de Allegra, circundadas por el cordón umbilical y manchadas de sangre, no son más que una nueva metáfora del parto violento que tanto se representa en el cine fantástico de las últimas décadas.

ExistenZ, el último film hasta la fecha de David Cronenberg, puede verse como resumen de muchos de los temas que obsesionan al director: la mezcla de géneros en una nueva economía sexual que las innovaciones tecnológicas hacen posible, el ataque a las identidades estables, la reproducción de la especie por la tecnología, el deseo relacionado con la muerte. Si bien Cronenberg devuelve el instinto sexual al cuerpo como pulsión de muerte, también deja claro en sus películas que sólo a través de la fantasía se sustenta el deseo. En muchos de sus films la sexualidad, como ya apuntó Freud, no es una función de la biología sino un efecto de la fantasía, de ahí la gran cantidad de objetos fetiches del deseo que despliega en sus trabajos, de ahí películas como *M. Butterfly*. Y de nuevo aparece la enfermedad como tema paralelo al sexo, desde las larvas de *Vinieron de dentro de* hasta llegar a la vaina infectada por esporas, su trabajo recuerda a las pesadillas de

gérmenes y microbios de los pintores simbolistas. Cronenberg, maestro del «terror médico», está más interesado en descubrir el interior del cuerpo humano que en fragmentarlo.

Queda claro el interés del director canadiense por las profundidades del cuerpo femenino y por la escena primaria y el origen de la vida. Los films de Cronenberg ponen en escena el abismo que supone la representación de la mujer y de determinadas funciones femeninas como son las relativas a su fertilidad, a la gestación y al parto. La mujer es frontera y personifica el misterio insondable de los orígenes, el cuerpo femenino es abyecto porque sangra y monstruoso porque recuerda al hombre la fragilidad del orden simbólico. El cuerpo de la mujer no respeta las oposiciones binarias, sobre todo en lo que se refiere a la división entre el adentro y el afuera, de ahí que no pueda erigirse como sujeto cartesiano, limpio y cerrado sobre sí mismo. Cuando nos situamos ante una mujer menstruante o embarazada, tal como señala Julia Kristeva, estamos ante estados del cuerpo que hacen estallar todos los significados de todos los significantes posibles. Y los films de David Cronenberg son un ejemplo de representación del cuerpo femenino como umbral donde naturaleza y cultura confrontan la una con la otra.

NUEVAS ESPECIES PARA EL PANTEÓN DE LO GROTESCO FEMENINO



J.K.Potter. *The Succubus*, 1993

NUEVO SEXO Y NUEVA CARNE

EROTISMO, PORNOGRAFÍA Y NUEVA CARNE

CARLOS A. CUÉLLAR ALEJANDRO

INTRODUCCIÓN: LA CUESTIÓN GENÉRICA

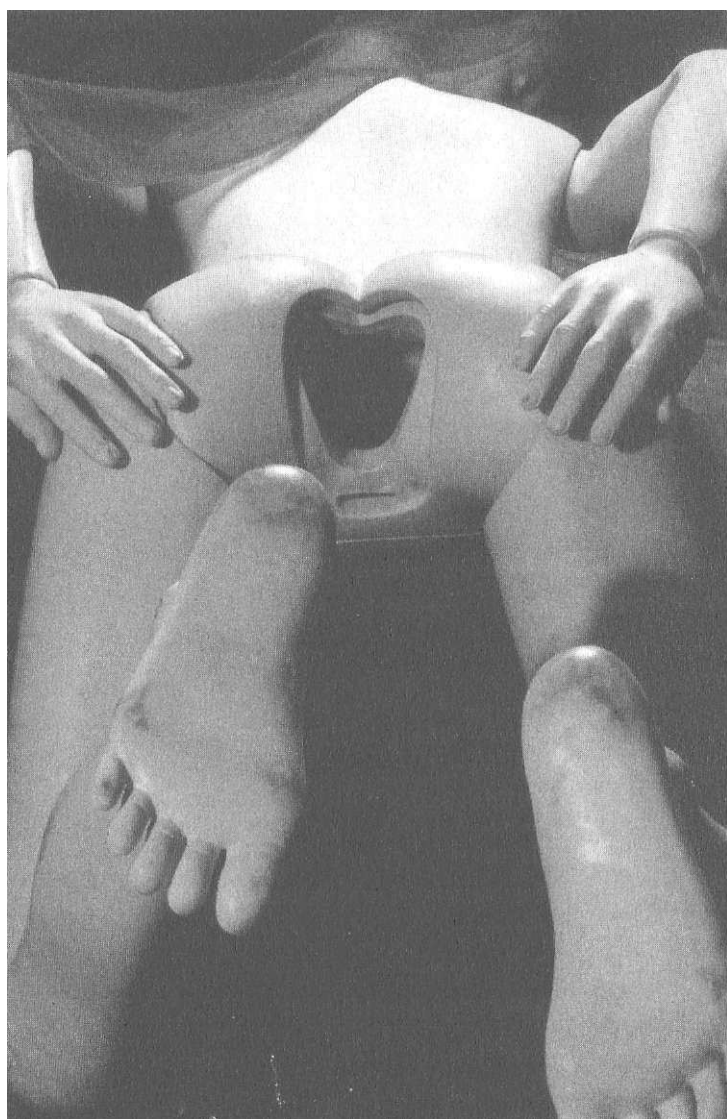
El uso estereotipado del lenguaje juega, en ocasiones, malas pasadas y el título que encabeza el presente texto podría dar a la entidad lectora una idea incorrecta de su contenido. El término «Nueva Carne» se asocia, generalmente, a cierto tipo de films adscritos al género fantástico. Cuando se me ofreció participar en la elaboración de este libro, la idea propuesta era la de estudiar la producción cinematográfica de carácter pornográfico o erótico en la que apareciera la Nueva Carne como elemento fílmico básico o secundario. Sin embargo, el resultado de mis investigaciones, análisis y contactos han obligado a replantear la perspectiva de este capítulo. La conclusión inferida de dichas investigaciones es clara: no hay Nueva Carne en el género que tradicionalmente denominamos «pornográfico», primero porque dicho género no suele destacar por su altura intelectual; en segundo lugar porque la creación de un subgénero pornográfico donde la presencia de la Nueva Carne fuera determinante no resultaría rentable, ya que su número de espectadores/as sería demasiado reducido pues el gusto morboso requerido para su goce no está lo suficientemente generalizado

como para generar una «clientela» que justifique los esfuerzos económicos de una industria cuyo único objetivo, salvando alguna excepción, es la de ofrecer un placer obvio y directo al consumidor/a. En suma, para encontrar un film «porno» que incluyera el tema de la Nueva Carne habría que rodarlo a propósito, a no ser que ampliemos el concepto genérico de lo «pornográfico»

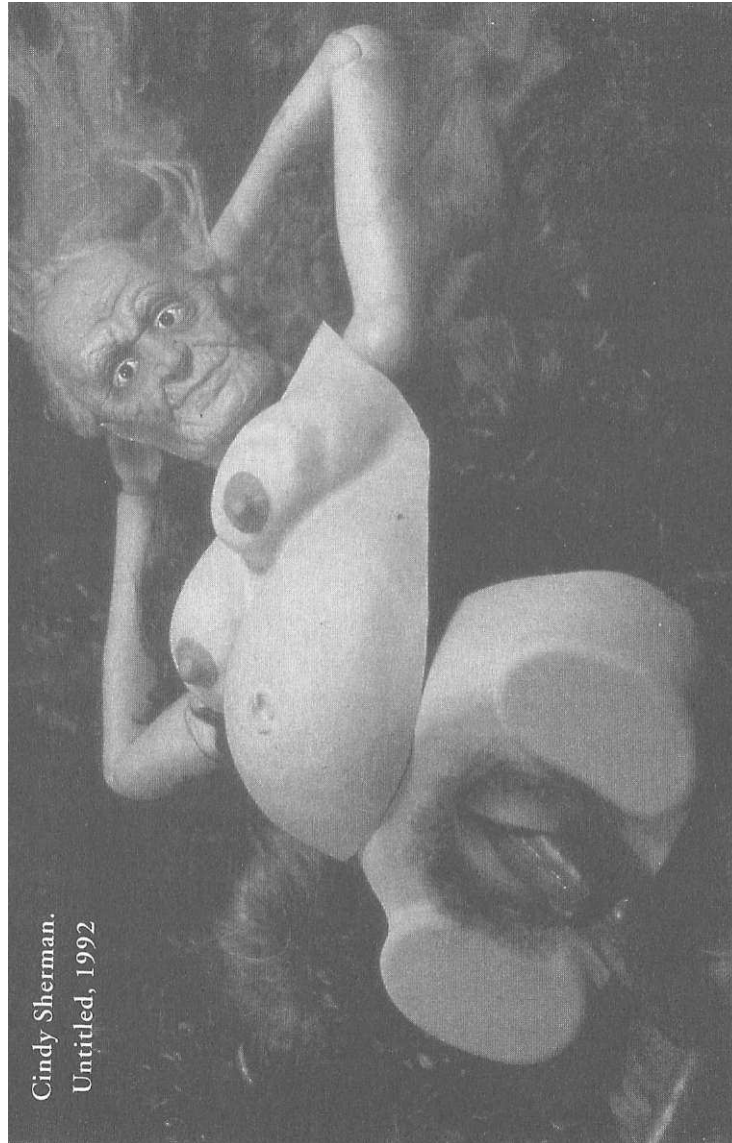
De todos es conocido que la falocracia heterosexual sigue siendo, al menos oficialmente, el concepto clave de la sexualidad occidental y ello determina la educación de un gusto concreto que hipervalora unas zonas corporales concretas en detrimento de otras de modo que senos, glúteos y vagina se constituyen en los órganos distintivos y representativos del cuerpo (femenino) del deseo (heterosexual y homosexual). Pero todo ello no es sino una convención cultural, más teórica que práctica, su validez es tan cuestionable como la pertinencia del término «pornográfico» y su supuesta distinción de lo «erótico». Como tuve ocasión de defender en un texto anterior¹, los criterios tradicionalmente empleados para establecer la distinción entre lo erótico y lo pornográfico no sólo carecen de base científica sino que, además, son fácilmente rebatibles en cuanto cambiamos de ámbito cultural o temporal. Dichos criterios son la dicotomía realidad/ficción, la falocracia y la elipsis o presencia visual. El primer criterio se construye sobre el concepto de simulación como característica de lo erótico frente al acto real ostentado por las obras pornográficas; el segundo deriva de la obsesión patriarcal que todavía sustenta buena parte de la conducta sexual humana; el tercer criterio supone el uso del fuera de campo para censurar la visión de la actividad sexual mediante un encuadre que selecciona su tema

(1) Ver el artículo de Carlos A. Cuéllar Alejandro, «A tus pies: el sexo hermético en el cine», *Banda aparte. Revista de cine-formas de ver*, n° 19, Valencia, Ediciones de la Mirada, septiembre de 2000.

NUEVO SEXO Y NUEVA CARNE



Cindy Sherman. *Untitled*, 1992



Cindy Sherman.
Untitled, 1992

icónico sugiriendo al espectador por medio de una percepción parcial, en el caso del erotismo. La pornografía, en cambio, prescindiría de la sugerencia para aplicar la mostración explícita de lo sexual. Estos principios justificarían, por ejemplo, la calificación de *Emmanuelle* (Just Jaeckin, 1974), *Calígula* (Tinto Brass, 1979) o *Jamón, jamón* (Bigas Luna, 1992) como films eróticos; y la de *Garganta profunda* (*Deep Throat*, Gerard Damiano, 1972) o *El marqués de Sade* (*Il marchese di Sade*, Joe D'Amato, 1995) como films pornográficos.

Lejos de aceptar estos principios, considero que la educación y el gusto personal son determinantes, y es la excitación subjetiva del audioespectador o audioespectadora el criterio que en realidad diferencia ambos géneros y que, en el fondo, revela la falacia de establecer dicha distinción: «... erotismo y pornografía definen un mismo fenómeno, son términos al servicio de una moral hipócrita que simula un control moral estableciendo límites más que dudosos. Las prácticas sexuales como tema (bien secundario, bien intrínseco) de un film admiten distinciones cualitativas, cuantitativas, estilísticas e incluso estéticas, pero no morales, al menos desde un punto de vista científico. Y si una nueva actitud ante el estudio del fenómeno exige correcciones en la nomenclatura, proponemos la eliminación del término «pornografía» que, como todos sabemos, hacía referencia en su origen a los tratados sobre la prostitución, y la permanencia del poético "erotismo" cuyas resonancias mitológicas parecen conectar mejor con el deseo humano»².

Los films de temática fetichista y prácticas «marginales» son la mejor prueba de esta falacia. Aprovecho la autocita para, en lo sucesivo, unificar criterios y emplear el calificativo «erótico» para ambos «géneros». De este modo, el audiovisual erótico

(2) *Idem*, pág. 74.

tiene como tema principal la seducción y la relación sexual, real o ficticia, de sus actantes. El género erótico y las escenas eróticas incluidas en films pertenecientes a otros géneros se caracterizan, generalmente, por la mostración del cuerpo humano, fundamentalmente femenino, como agente seductor y objeto pasional consumido por un público masculino o femenino, heterosexual u homosexual, cuya pulsión escópica se identifica con la sexual. Los argumentos, salvo honrosas excepciones, suelen carecer de interés y se limitan a justificar la presencia de imágenes caracterizadas por su claridad, nitidez y particular fragmentación corporal a través de numerosos primeros planos e insertos.

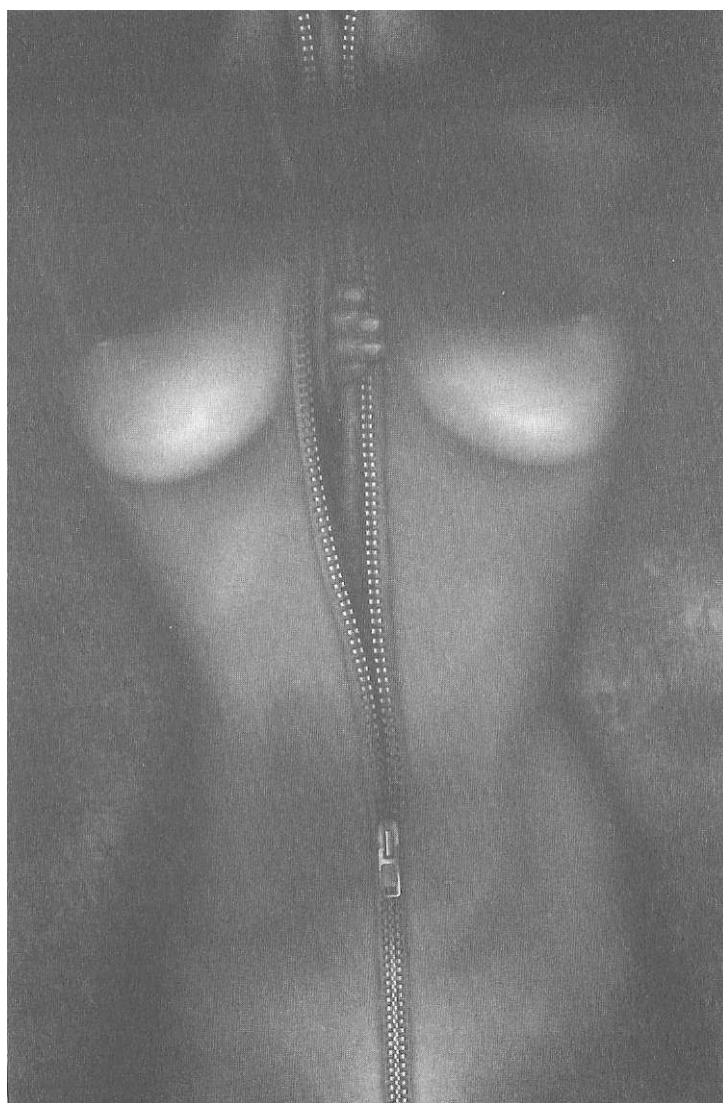
Ampliando de este modo el concepto genérico y a tenor de la infructuosa búsqueda de films eróticos donde esté presente el concepto filosófico de Nueva Carne, el objetivo del presente capítulo será el de reflexionar sobre la presencia de lo erótico como elemento accesorio en films de género Fantástico en los que se adscriba el mencionado concepto.

LA NUEVA CARNE

La Nueva Carne no constituye característica esencial de género alguno y por ello podría estar presente en cualquier tipo de film, aunque el *gore* constituye una de las constantes de su tratamiento cinematográfico. Este vocablo anglosajón³ es empleado para designar un subgénero del cine de terror cuya estética se basa en la mostración explícita, a través de escenas truculentas, de la violencia y sus consecuencias. En este tipo de cine el argumento y la presencia de lo sobrenatural suelen ser un mero pretexto para el

(3) *Gore* puede traducirse como sustantivo («sangre espesa», «sangre cuajada») o como verbo infinitivo («penetrar con una lanza u objeto puntiagudo»).

NUEVO SEXO Y NUEVA CARNE^



David Ho. *Body Bay*, 2002

despliegue de maquillaje y efectos especiales que simulen todo tipo de carnicerías. Sin embargo, la calidad filmica no está reñida con el exceso visual, sobre todo cuando los efectos son convincentes, la violencia verosímil y el tratamiento humorístico, como en el film neozelandés *Braindead* (*Braindead: tu madre se ha comido a mi perro*, Peter Jackson, 1992), sin duda una de las mejores obras en este sentido. Nuestro interés por la estética *gore* radica en su instrumentalización por los cineastas que han tratado el concepto de la Nueva Carne en su filmografía.

Suele adjudicarse la paternidad de la Nueva Carne al cineasta canadiense David Cronenberg. Si esto es irrefutable por lo que se refiere a la creación y uso del término, es incorrecto si nos referimos al concepto. Si el primero tiene su génesis en *Videodrome* (David Cronenberg, 1982), el segundo tiene antecedentes no sólo en la propia filmografía de Cronenberg, sino en obras tan variadas y significativas como los films *Carne para Frankenstein* (*Flesh for Frankenstein*, Paul Morrissey, 1973), *Engendro mecánico* (*Demon Seed*, Donald Cammell, 1977), *Cabeza borradora* (*Eraserhead*, David Lynch, 1978) o *Saturno 3* (*Saturn 3*, Stanley Donen, 1980); la obra fotográfica del norteamericano Joel-Peter Witkin; y los textos literarios de William S. Burroughs, James G. Ballard y Clive Barker, por citar sólo los casos más conocidos.

La Nueva Carne designa un fenómeno de naturaleza mixta y voluble, pues el proceso de la metamorfosis posibilita la existencia de un ente híbrido en el que pueden combinarse simbióticamente pares de categorías opuestas como lo masculino/femenino; lo humano/animal; lo natural/artificial; o lo vivo/inerte. Algunas de las combinaciones señaladas ya disponían de un término que las designara: «Hermafrodita» o «Andrógino» para la mixtura entre sexo masculino y femenino; «Cyborg» («Cybernetic Organism») para la mezcla entre lo mecánico y lo humano; «Monstruo» para la amalgama entre ser humano y animal. La

NUEVO SEXO Y NUEVA CARNE



David Ho. *The Lovers*, 2002

necesidad y pertinencia de un término que pueda comprender todos estos conceptos reside en el punto de vista desprejuiciado del que se parte. Ya no se trata de juzgar mediante una moral maniquea lo que se supone grotesco, vergonzante o anormal, sino proponer este tipo de híbridos como un estado somático-espiritual superior o, al menos, como alternativa tan válida como el comportamiento y el pensamiento impuestos por la ideología dominante.

No obstante, la polivalencia que supone la integración pacífica de dicotomías en los organismos categorizados como «Nueva Carne», da como resultado una ambigüedad interpretativa que enriquece el propio concepto e impide cualquier tipo de generalización teórica. Dicha ambigüedad sirve, a menudo, de refugio a los escritores, fotógrafos, dibujantes y cineastas que prefieren permanecer en la cómoda y atractiva indefinición.

En su inteligente análisis de la filmografía de David Cronenberg, Mary B. Campbell aplica una hermenéutica basada en la Alquimia y sus principios teóricos⁴. Ni Cronenberg es tan original como parece ni la «Nueva Carne» es tan nueva, ya que ambos hacen uso del lenguaje esotérico de la tradición alquímica como recurso poético para metaforizar la crisis del mundo contemporáneo. La metamorfosis constante de la Nueva Carne sería el equivalente actual de la alegórica transmutación física buscada por los alquimistas. De este modo podemos positivizar el concepto de Nueva Carne en cuanto que representaría el estado final superior tras un proceso evolutivo: el Nuevo Ser Humano. Y los actantes de dicho proceso serían los alquimistas, ¿magos para-científicos? ¿filósofos? ¿poetas a la par que hombres de ciencia?

(4) Remito a Mary B. Campbell, «Biological alchemy and the films of David Cronenberg», en Barry Keith Grant (ed.), *Planks of reason. Essays on the horrorfilm*, Londres, The Scarecrow Press, 1984.

No obstante, el desarrollo espiritual y la perfección como objetivo, simbolizados por la Alquimia en la transmutación de los metales y la obtención de la Piedra Filosofal, conforman una meta común a otros sistemas de pensamiento y creencias. La teoría de Mary B. Campbell puede resultar útil para entender algo de la complejidad de la Nueva Carne pero carece de fundamento real para explicar la incertidumbre que ésta crea.

EL «NUEVO SEXO»

José Manuel González-Fierro ofrece la que, a mi juicio, constituye la mejor definición de la Nueva Carne: «... fetichismo desahogado que une a objetos y cuerpos en una relación indisoluble»⁵.

Entonces, si hablamos de fetichismo ¿cuál es la relación existente entre la Nueva Carne y el sexo? ¿Qué implicaciones sexuales tiene la Nueva Carne aplicada al cine? ¿Podemos hablar de «Nuevo Sexo»?

Una vez más, la heterogénea aplicación práctica del concepto a través de su mostración fílmica demuestra una ambigüedad que imposibilita la generalización y contempla puntos de vista moralistas, amorales e inmorales, según los casos, convirtiendo la Nueva Carne en instrumento condenatorio, valor subversivo o, incluso, en elemento neutro que deja al público la tarea de establecer un juicio crítico, moral y estético. En algunos films, la asociación entre el sexo y la Nueva Carne es contemplada como una aberración que parece justificar la condena moral de ciertas actitudes sexuales, sin embargo aquellos que interpretan la Nueva Carne como una reacción puritana que emplea la violencia temática y

t

(5) José Manuel González-Fierro, *David Cronenberg. La Estética de la Carne*, Madrid, Nuer Ediciones, 1999, pág. 229.

visual para atacar la libertad sexual, pasan por alto la inteligencia de directores como David Lynch o David Cronenberg y la riqueza semántica de sus propuestas fílmicas capaces de ridiculizar las actitudes reaccionarias de sus detractores. Veamos algunos ejemplos.

Aunque el sentido del humor contribuye a suavizar y desdramatizar el tratamiento del tema, *Carne para Frankenstein* (*Flesh for Frankenstein*, Paul Morrissey, 1973) ofrece un contenido icónico puramente *gore* no exento de significado ideológicamente subversivo. Personajes masculinos y femeninos son tratados como objetos sexuales bajo una postura ideológica desligada de la patriarcal que suele definir al cine normativo. El «nuevo hombre» y la «nueva mujer» creados por Frankenstein son exponentes vivos de la Nueva Carne y ambos son instrumentalizados para satisfacer el hambre sexual del doctor, la baronesa y su ayudante. El nuevo sexo posibilitado por la carne «nueva» en el film de Morrissey plantea el binomio cuerpo vivo/cuerpo inerte cuando el Dr. Frankenstein satisface su reprimida pulsión sexual al penetrar con sus órganos genitales el corte que su bisturí ha producido en el exuberante cadáver femenino que está operando. La herida funciona como vagina, pero la función fálica no la asume tanto el pene del doctor como la afilada y metálica hoja que ha logrado la incisión, el binomio carne/instrumento quirúrgico ha entrado en juego. Al no ser un orificio natural sino provocado, el cuerpo de la difunta sólo puede ser poseído sexualmente si el doctor emplea una ortopedia poderosa que sustituya a su falo orgánico, al menos en la acción que denota poder: invadir las entrañas del cuerpo sometido. Por su parte, el ayudante del doctor emplea otro órgano con función fálica, su lengua, para saciar su deseo y realizar un imposible coito asesino desgarrando la sutura de la infortunada creación femenina, que muere por segunda vez al perder sus vísceras a través de la reabierta herida. Curiosamente, este film nos presenta la «monstruosidad» de las criaturas nacidas en el laboratorio bajo un velo de belleza amanera-

da y decadente, pues no es la teratología sino la moral sexual la que aplica aquí su juicio. La práctica sexual es exponente del carácter enfermizo de los personajes, el sexo está asociado a la necrofilia, el asesinato, el incesto y el adulterio, y las consecuencias son nefastas para todos los personajes. Paul Morrissey huye aquí de la praxis sexual dominante para centrarse en un erotismo dirigido fundamentalmente a un público homosexual masculino (y, en menor medida, también al heterosexual femenino) explotando el apolíneo cuerpo del actor Joe Dallesandro y mostrando prácticas fetichistas (la baronesa se excita aspirando el aroma emitido por las axilas de su rubio semental) que se alejan del machista falocentrismo coital propio de la sociedad patriarcal, ridiculizado al máximo en la escena en la que el Doctor se exaspera ante su frustrado intento de que sus «creaciones» copulen de forma mecánica incentivando al «macho» con ridículos estímulos corporales al más puro estilo reflexológico de Paulov. Morrissey se burla de la moral imperante y de su concepción sexual utilizando la Nueva Carne como aberración asociada a unos personajes malsanos.

La radicalmente vanguardista *Cabeza borradora* (*Eraserhead*, David Lynch, 1978) muestra un entorno existencial cotidiano concebido como una pesadilla donde la acción más banal se convierte en una angustiosa tortura para sus actantes. La atmósfera inquietante no sólo es producida por imágenes impactantes como la del pollo asado que recobra la vida para defecar sangre cuando es pinchado por el tenedor, también el sonido musical y analógico revelan la faceta morbosa de lo cotidiano.

En este film, el sexo es el factor detonante de la historia. Tal y como argumenta certeramente Antonio José Navarro, «... probablemente, las imágenes de *Eraserhead*, pródigas en una obvia iconografía sexual (...) inducen a pensar que la clave del film reside en una ajustada representación del horror que despierta el sexo sometido a la única y exclusiva función de procrear —expresión

cruenta del puritanismo (...) El sexo, uno de los placeres más concretos de la vida, desprovisto de cualquier espíritu hedonista, de todo aspecto verdaderamente vital, se convierte, según la película, en algo aberrante, castrador. Henry Spencer, al aceptar estoicamente su paternidad, verá en la figura del infante monstruoso la fuente de todas sus frustraciones»⁶.

Elisión del acto sexual, mostración morbosa de sus consecuencias, el inocente y monstruoso feto es el perturbador fruto de la represión puritana de sus progenitores. La Nueva Carne es asociada a la vida sexual no como inflexible instrumento reaccionario de denuncia, sino como delator de una moral hipócrita y castrante. El film de Lynch es una metáfora surrealista de los problemas que implica una relación de pareja caracterizada por la inmadurez de sus protagonistas, marcados por la incomunicación y la vida conyugal asexuada, resultado de un matrimonio forzado por la concepción de un niño no deseado al que ven como un monstruo cuya apariencia no es sino la materialización del trauma psicológico de sus progenitores. En realidad, la deformidad del bebé no es fruto del «pecado» sexual, sino creación de la moral caricaturizada por Lynch en su película.

Un caso aparte es el de *Engendro mecánico* (*Demon Seed*, Donald Camell, 1977), interesante film que plantea la posibilidad de que una supercomputadora consiga la independencia suficiente para rebelarse contra sus propietarios y pretender violar a la esposa de su creador para que ésta engendre un híbrido entre lo humano y lo artificial. En este caso, la visión negativa de la Nueva Carne obedece a un tema muy recurrido en el género de la ciencia ficción, el del miedo a que el hombre pierda el control del desarrollo científico y éste acabe destruyendo a la humanidad. La

(6) Antonio José Navarro, «David Lynch. La irresistible atracción del abismo», *Dirigido por...*, n° 186, 1990.

asociación «Nueva Carne-Maternidad» se plantea posteriormente en algunos films de Cronenberg y trasciende, incluso, el ámbito cinematográfico para participar en otras disciplinas, como demuestran las obras *Mother and Child (with Retractor, Screaming)* (1979) y *The Invention of Milk* (1982) del fotógrafo Joel-Peter Witkin, quien recurre a la medicina y las religiones paganas para, desde una perspectiva satánica, rebelarse contra la moral judeocristiana imperante en la sociedad contemporánea.

El componente *gore* del film *Hellraiser, los que traen el Infierno* (*Hellraiser*, Clive Barker, 1987) es accesorio pero no constituye un mero recurso comercial, sino que conforma la base de una alternativa sexual concreta: la asociada a las «sensaciones fuertes» provocadas por experiencias radicales. Por un lado, el personaje malvado que, desollado y resucitado, está dominado por una pulsión sexual similar a la que tenía en vida; por otro, los cenobitas que ofrecen «placeres» sensuales inimaginables e intensos más allá del bien y del mal. A diferencia de sus secuelas, en este film no hay contacto sexual entre los personajes pero su sugerencia potencial toma un sentido amenazador al plantear un erotismo escatológico de naturaleza sadomasoquista.

En este film el sexo es presentado en su vertiente pecaminosa a través del adulterio, la violencia y la provocación. En su ausencia, el personaje de Frank Cotton es retratado psicológicamente por el desorden doméstico invadido de mugre y habitado por representaciones religiosas en su materialidad más «kitsch» que conviven obscenamente con objetos de carácter erótico. El deseo sexual, desprovisto del amor que lo sublima, determina la personalidad de Cotton, mortifica a Julia hasta el punto de invocar inconscientemente el regreso de su cuñado, y constituye el cebo adecuado para conseguir víctimas que permitan la total recuperación somática de Frank. La ambigüedad del sexo en la Nueva Carne alcanza con *Hellraiser* su máxima cota al desvincu-

larlo no sólo de la moral institucional sino, también, del tópico de la percepción sensual. La búsqueda del goce sexual sin límites alcanza su meta con la oferta de dolor y placer indivisibles por parte de los cenobitas, siniestros y atractivos personajes del ultramundo cuya presencia en el film es sabiamente dosificada, y su imagen como fetiche sadomasoquista inteligentemente construida a partir de la estética *punk* y el lustroso cuero negro ceñido a los rosados y autoinmolados cuerpos. La vestimenta oscura de los cenobitas y las piezas metálicas de tortura que les sirven de ornamento funcionan como proyección metonímica de la fruición del espectador según el parámetro de fetichismo sexual bajo el que están diseñados dichos personajes.

Como indiqué anteriormente, David Cronenberg inventa el término pero no el concepto de la Nueva Carne, sin embargo lo enriquece con una aportación muy personal centrada en tres factores: el distanciamiento científico de su aplicación; la amoralidad en la conducta de sus personajes; y la muerte como liberación y portal hacia una modalidad existencial supuestamente superior. El componente metafísico siempre ha sido consustancial a la Nueva Carne, pero con Cronenberg se intensifica.

La intertextualidad de *Videodrome* (David Cronenberg, 1982) remite al vídeo, la televisión y la imagen virtual como vehículos de expresión de prácticas sexuales calificadas como enfermizas o pervertidas por algunos de los personajes del film que funcionan como portavoces morales de la sociedad en la que vivimos, pero estos juicios morales contra la pornografía, el sadomasoquismo o las *snuff movies*⁷ no son sino un método empleado

(7) Con respecto a las *snuff movies* parece increíble que todavía haya especialistas que consideren este fenómeno como un «mito» o una especie de broma comercial. Dejando aparte cuestiones éticas, lo que dificulta un estudio serio sobre el tema es la ilegalidad de este tipo de producciones, su clandestinidad, y el

por Cronenberg para ridiculizar los prejuicios sexuales que padece la moral institucional imperante.

Nuestros sentidos son los intermediarios que nos informan sobre la realidad circundante, pero ¿acaso no nos engañan continuamente? y ¿qué es la «realidad»? Parece que la respuesta nos la da el propio film por boca del Dr. O'Blivion cuando afirma: «No hay nada real fuera de nuestra percepción de la realidad». En este film el audiovisual es literalmente interactivo al crear una realidad virtual (¿lo es realmente?) que posibilita al audioespectador formar parte de la Nueva Carne. Las supuestas alucinaciones incluyen obvias y básicas metáforas del sexo coital cuando Max Renn penetra con su cabeza los labios de la imagen emitida por la pantalla de televisión; cuando es penetrado por el brazo que le inserta la cinta de vídeo; o cuando se autopenetra en actitud casi masturbatoria, al introducir la pistola (símbolo fálico sobradamente conocido) en la incisión de su vientre.

En *Videodrome* el valor espiritual de la Nueva Carne es más obvio que en cualquier otro film, Cronenberg no intenta ser críptico. El arcano no es el significado de la Nueva Carne sino la dialéctica «realidad»/»virtualidad». La conclusión del film aclara cualquier duda acerca de su sentido metafísico cuando el personaje de Nicki se dirige a Max diciéndole «La muerte no es el final (...) tu cuerpo ha sufrido muchos cambios, pero sólo es el principio, el principio de la Nueva Carne. Tienes que llegar hasta el final. Transformación total (...) para convertirte en carne nueva primero tienes que matar a la vieja. No temas, no temas dejar tu cuerpo morir». El mensaje cristiano disfrazado de tecnología y eclecticismo ideológico posmoderno es claro: la vida como viaje

— — : : *

peligro obvio que puede correr el investigador durante su tarea. Por desgracia para sus víctimas, el negocio de las *snuff movies* es una triste realidad, a pesar de los fraudes, que también los hay.

iniciático, la muerte como bautismo que nos despierta a una nueva vida (o nueva carne). Aunque parezca lo contrario, Cronenberg culmina con un «Happy End» en toda regla: ante el suicidio virtual de Max el monitor de televisión ofrece una respuesta orgánica; con el suicidio real de Max su cuerpo responde como un televisor con la ausencia de imagen que supone el corte en negro e implica el final del film. La fusión entre realidad y ficción, la plena identificación entre lo orgánico y lo inorgánico, ha sido perfecta, el objetivo se ha conseguido. Tras las tribulaciones sufridas a partir de la «iluminación» del personaje, éste se autoinmola como los santos que aceptan sumisos su martirio sabiendo que la muerte sólo es la transición a un estado de vida superior.

En el viejo éxito *La mosca* (*The Fly*, Kurt Neumann, 1958) David Cronenberg encuentra los ingredientes básicos de la Nueva Carne pero bajo una perspectiva clásica, no posmoderna, y aprovecha la feliz coincidencia para realizar un personal *remake* en 1986. Salvando distancias y diferencias, *La mosca* de Cronenberg es a la de Neumann lo que el *Drácula* de Terence Fisher es al de Tod Browning en cuanto que la problemática sexual sugerida en la versión antigua se explicita en la moderna. Aunque la variante propuesta por Cronenberg carece de la complejidad narrativa, de la naturalidad interpretativa y del espeluznante final del film de Neumann, aporta una estética visual puramente *gore* propia de la Nueva Carne y profundiza en las posibilidades de la evolución biológica de «Brundle-mosca», tal y como se autodenomina el propio científico en una fase ya avanzada de su accidental e imparable metamorfosis.

Por un lado, como ocurría ya en la versión antigua, el público cinematográfico se identifica con el científico por un miedo común y generalizado en toda la humanidad: el de la pérdida de su identidad. Por otro, la transformación es asumida con orgullo por parte del científico por las aparentes promesas de perfecciona-

miento y progreso evolutivo positivo cuyo máximo exponente es el insaciable apetito sexual y la inagotable capacidad física para alimentarlo. La frialdad profesional de Seth Brundle posibilita la desacralización de la carne y su uso en la experimentación, como la distancia y aparente neutralidad de Cronenberg permiten el impresionante tratamiento visual de las escenas más sensacionalistas. Retomando la conexión maternidad-Nueva Carne, la pesadilla de Verónica Quaife muestra claramente lo que Lynch obviaba en *Eraserhead*, el parto humano de un bebé monstruoso, en este caso una viscosa y gigantesca larva de mosca. El tema de fondo no es ni la amenaza del progreso científico descontrolado ni una crítica a las costumbres sexuales contemporáneas, sino más bien la dificultad del ser humano para aceptar los cambios importantes en su vida, envejecimiento incluido, y su incapacidad para convivir con «lo diferente». La mentalidad de Brundle (álter ego de la de Cronenberg) es la única capaz de superar los prejuicios, miedo y repugnancia ante los mencionados factores, siendo el único personaje capaz de positivizar lo que está ocurriendo. Ante la aprensión de Verónica, Brundle le espeta: «Tú sólo conoces la línea prefijada por la sociedad sobre eso (la Nueva Carne). No puedes superar el miedo enfermizo de la sociedad por la carne (...) ¿sabes qué te digo? no estoy hablando sólo de sexo y penetración, estoy hablando de penetrar más allá del velo de la carne». La vida prometida por el proceso de metamorfosis de Brundle pertenece a un nivel superior, y el hecho de que el personaje solicite a su antigua compañera que le mate obedece únicamente a que un nuevo accidente en la teletransportación ha provocado la imprevista fusión molecular de Brundle-mosca con la puerta de la cápsula teletransportadora. Para Brundle, el hallazgo de la Nueva Carne es fortuito y su experiencia traumática, de la euforia inicial motivada por el desconocimiento, Brundle pasa a temer la transformación y considerarla una «forma extraña de cáncer». Sólo en un tercer estadio

evolutivo de su mentalidad, Brundle se percata de que el deterioro físico no le conducirá a la muerte sino a un nuevo tipo de vida, se da cuenta de que la «enfermedad» tiene un propósito y, por lo tanto, no debe juzgarla como algo malo. Brundle acepta sabiamente una situación irremediable y abandona el juicio moral maniqueísta propio del mundo occidental, sustituyéndolo por la ética del pensamiento tradicional oriental. No obstante, persiste su miedo a la pérdida total de su «yo» consciente actual, por ello intenta fusionarse con Verónica. Este último intento desesperado y la muerte final del científico (su eutanasia) demuestran que Brundle no estaba todavía a la altura de lo que exigía su metamorfosis, no había alcanzado la madurez necesaria. El consuelo final descansa en la posibilidad de que el futuro hijo de Verónica y Brundle sea la encarnación de la Nueva Carne. El sexo, pues, permitirá el milagro, es el instrumento redentor, el verdadero creador de la Nueva Carne.

Con *M. Butterfly* (1993) Cronenberg abandona temporalmente el tratamiento visual de la Nueva Carne aunque aborda uno de sus componentes teóricos: la hibridación, en este caso a través del hermafroditismo. La inverosímil situación argumental planteada por el film y la aceptación por parte de Gallimard de las limitaciones sexuales con su pareja sólo pueden aceptarse si el espectador acepta la importancia del ideal en la vida del protagonista. El ideal de fémina perfecta de Gallimard sólo puede materializarse de forma virtual proyectándose en un personaje con quien el sexo es posible pero imperfecto, porque sus actantes también lo son. Su realización sólo es viable desde un punto de vista espiritual. Cronenberg nos ofrece la reversibilidad de los sexos como base teórica de la Nueva Carne y la subversión del mito de *Madame Butterfly* como concreción de dicha reversibilidad. El film muestra la sumisión de un hombre que se cree «viril» y amo de la supuesta «sumisión femenina» de otro hombre que

simula ser mujer. Curiosamente, con Cronenberg es el hombre europeo el que se esclaviza, sufre y se suicida. La muerte de Gallimard y el ritual que la precede realizan metafóricamente la fusión de los «amantes», la fusión de un hombre con su propio ideal de mujer, la génesis de una nueva carne.

Crash (David Cronenberg, 1996) traduce a sonidos e imágenes cinematográficas la novela homónima de J.G. Ballard. La interacción entre sexo y tecnología y la seducción por la muerte son la base de la Nueva Carne en un film que habla sin complejos de fetichismo automovilístico, homosexualidad y necrofilia, comportamiento este último que deriva de una insatisfacción vital por la irrealización sexual con la persona deseada y fallecida.

«Esta gente está de forma activa intentando crear una nueva forma de sexualidad, de erotismo. Todos ellos han tenido una experiencia en accidentes automovilísticos que, de algún modo, ha desatado una clase de fantasía erótica que les sorprende, e intentan incorporar a sus vidas»⁸.

Estos personajes, además, hacen gala de un comportamiento autodestructivo o, cuando menos, altamente arriesgado. Han superado uno de los obstáculos más difíciles del ser humano: el miedo a la Muerte. En un intento desesperado por encontrar un sentido positivo en los enfermizos productos de la Nueva Carne, Josep-Carles Láinez afirma que el sexo en *Crash* (y por extensión en toda la filmografía de Cronenberg) es el vehículo de los personajes para acceder al ámbito de lo sagrado⁹, pero la manipulación que este especialista hace del lenguaje cristiano en su artículo no ofrece una interpretación convincente. En todo caso, la praxis

(8) Citado en J. M. González-Fierro, *op. cit.*, pág. 214.

(9) Remito a Josep Caries Láinez, «De la muerte como simulacro: carne, metal y ascetismo en *Crash* (David Cronenberg, 1996)», *Banda aparte. Revista de cine-formas de ver*, n° 7, Valencia, Ediciones de la Mirada, mayo de 1997.

sexual como vía de purificación y perfeccionamiento espiritual parece tener su raíz en la tradición hindú. El Tantrismo es un movimiento ritualista de carácter mágico y esotérico dentro del Brahmanismo. El denominado Tantrismo de la «mano izquierda» es una variante que rinde culto a la sexualidad, tema que, por otra parte, siempre ha estado presente en la representación plástica del arte Indio, y su sentido está desprovisto del carácter lujurioso que se le adjudica en el arte occidental. En la India el tema artístico del coito no es obsceno, tiene un sentido religioso, simboliza la unión del alma con la divinidad. Con el paso del tiempo, el Brahmanismo y sus variantes sectarias se extendieron a otros países e influyeron en las costumbres y creencias de los pueblos limítrofes. El concepto hinduista del sexo amoral proveedor de la salvación penetra en el Budismo a través del Vajrayana o «vía del Tantra». Además, conviene recordar que esta tradición no es tan ajena al mundo occidental contemporáneo como pudiera parecer, de hecho el Tantrismo de la «mano izquierda» penetró en el pensamiento europeo del siglo XIX por la vía de determinadas sociedades esotéricas y maestros ocultistas como Helena P. Blavatsky y Eliphas Lévi. Sin embargo no existe conexión alguna entre estas doctrinas y el sustrato ideológico y cultural de los films de Cronenberg, Lynch o cualquiera de los cineastas tratados. La angustia existencial y la presencia de lo mórbido son características de la Nueva Carne que afectan angustiosamente al ánimo de sus espectadores/as, y aliviarlos/as idealizando el concepto a partir de conexiones espirituales sin fundamento supondría adulterar la obra de estos cineastas y desorientar a la respetable entidad lectora.

De lo que no hay duda alguna es de que el sexo en *Crash* es fundamental para la construcción dramática de los personajes y, como adelantó en su día José Manuel González-Fierro¹⁰, éste es

(10) González-Fierro, *op. cit.*, pág. 219.

uno de los pocos films eróticos que justifican sus imágenes de contenido sexual fuera de las lógicas motivaciones genéricas. Cronenberg nos ha regalado una interesante y original excepción a la regla, aunque el atractivo sexual del miembro fantasma y de las prótesis en el personaje de Gabrielle tenga antecedentes tan claros y prestigiosos como la protagonista de *Tristana* (Luis Buñuel, 1970) o la Perdita Durango de *Corazón salvaje* (*Wild at Heart*, David Lynch, 1990).

La ambigüedad y polivalencia que parecen propias de la Nueva Carne y sus diferentes tratamientos cinematográficos pueden conducir a otro tipo de interpretación, la de la Nueva Carne como exponente de una moralidad sexual reaccionaria que expondría ejemplos desagradables de sexualidad «enfermiza» para combatir el «amor libre» a través de un antierotismo consciente. Estaríamos hablando, pues, de una herramienta consciente para fomentar en espectadores y espectadoras la autorrepresión inconsciente de la pulsión favorecida por nuevas alternativas sexuales. Las últimas secuelas de *Hellraiser* son representativas de esta postura reaccionaria.

¿Son contradictorias ambas interpretaciones? ¿Son posicionamientos exclusivos? ¿Depende del cineasta del que hablemos? La respuesta a estas preguntas puede articularse del mismo modo que la que he ofrecido para enfrentarnos al concepto general de Nueva Carne. El peligro estriba en interpretar literalmente el mensaje. Los cineastas de la Nueva Carne no proponen una alternativa sexual en el nivel de la realidad sino en el de la ficción artística. La poetización del concepto se ha concretado en imágenes genéricamente fantásticas y estéticamente repulsivas. La Nueva Carne no es la solución práctica de un problema, sino uno de los síntomas que denuncian la existencia de dicho problema. Es una fantasía erótica que funciona a nivel inconsciente y cuya realización, a diferencia de otras prácticas sexuales alternativas, parece

poco probable dada su naturaleza y la dificultad, en unos casos, o imposibilidad, en otros, de su puesta en práctica. La Nueva Carne, tabú en el género Erótico, necesita sin embargo del sexo como componente definitorio fundamental cuando el concepto es tratado en otras modalidades genéricas, especialmente en el cine Fantástico.

En suma, la Nueva Carne es la metáfora erótico-repulsiva de la metamorfosis del ser humano hacia un estado diferente desde el punto de vista espiritual y, por consiguiente, mental y físico. La Nueva Carne como concepto filosófico que invita a una nueva experiencia vital también ofrece, consecuentemente, una conducta sexual alternativa coherente al modelo existencial que promueve y coincide, en el tiempo y no en sus contenidos, con ciertas corrientes innovadoras de la sexualidad occidental en las últimas décadas. Es otra respuesta a la crisis del hombre y mujer posmodernos¹¹ y al fracaso y/o degeneración de las prácticas hedonistas y las doctrinas religiosas y filosóficas que les ofrecían consuelo.

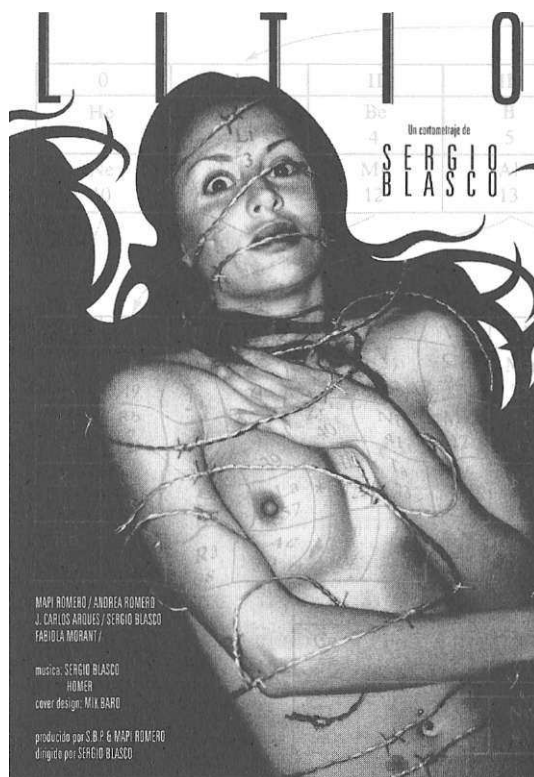
Es un hecho la «casi» ausencia de la Nueva Carne en el cine Erótico¹², en parte por sus habituales carencias intelectuales, en parte por el carácter tabú de la Nueva Carne, lo que revela claramente que el género erótico en el cine es mucho menos subversivo de lo que aparenta.

(11) Sobre la crisis del ser humano posmoderno y su relación con David Cronenberg aconsejo la lectura de Vicente Sánchez-Biosca, «Entre el cuerpo evanescente y el cuerpo supliciado: *Videodrome* y las fantasías posmodernas», *Banda aparte. Revista de cine-formas de ver*, n° 7, Valencia, Ediciones de la Mirada, mayo de 1997.

(12) Lo de «casi» viene por las posibilidades futuras que plantea por cineastas como Sergio Blasco, especializado hasta ahora en cortos *gorey hardcore*, y que sin embargo sorprende con su original cortometraje *Litio* (2002) en el que plantea la Nueva Carne como fetiche erótico y como método alternativo de suicidio. Su próximo film (un largometraje) podría ser pionero, según parece, en la mostración de una Nueva Carne propiamente «pornográfica».

La crisis de la cultura sexual posmoderna consiste, fundamentalmente, en la insatisfacción del ser humano ante la saturación y el hastío provocados por la continuidad hegemónica (al menos oficialmente) de las prácticas sexuales convencionales. El síndrome de la falocracia machista y sus fantasías alimentadas desde el poder institucional y mantenidas con fe ciega por hombres y mujeres, ha convertido el sexo en un acto mecánico, pobre y falto de originalidad donde el estímulo no siempre provoca respuestas. La innovación se ha hecho necesaria y ha llegado por vías cada vez más explícitas mediante la educación y desarrollo de gustos alternativos, considerados muchos de ellos como perversiones por parte de la tradición más reaccionaria. Las prácticas zoofílicas, onanistas, sadomasoquistas, homosexuales y fetichistas han ido ganando terreno al limitado campo del coito vaginal humano heterosexual en sus diferentes posiciones. En concreto, la adhesión cada vez más numerosa al rico universo fetichista ha facilitado el camino a un nuevo fetiche. La progresiva normalización de experiencias más intensas y propuestas sexuales cada vez más radicales ha creado una conciencia capaz de comprender y aceptar la sexualidad neutra o posthumana de la Nueva Carne. Desde esta perspectiva, la del Nuevo Sexo, la Nueva Carne es una fantasía (por lo tanto sin fundamento real) que conforma un nuevo fetiche para el goce y satisfacción de un gusto sexual muy específico. Su reducido número de adeptos no ha permitido su aplicación al género Erótico pero tampoco ha impedido que algunos films fantásticos incluyan a modo de provocativa pincelada, aunque sea de manera accesoría, esta fantasía. El Nuevo Hombre y la Nueva Mujer nacidos en el seno de la Nueva Carne exigen y necesitan de un Nuevo Sexo. La Nueva Carne como fetiche sexual conforma un agente revulsivo que se erige en paradigma máximo de la superación de la moral sexual convencional. La morbosidad desprejuiciada del Nuevo Fetiche elimina el rechazo tradicional

de lo camal y la escisión entre alma y cuerpo; cuestiona los estereotipos sexuales y manifiesta un amor superior, sublimado, gracias a la supresión del asco, a la apreciación de lo «desagradable», a la humanización de lo artificial y lo monstruoso, y a la liberación de los cánones patriarcales. El sexo en la Nueva Carne es incuestionablemente subversivo pero irremediabilmente ficcional, temáticamente accesorio pero semánticamente imprescindible, visualmente asquerosa pero estéticamente impactante. Y es que, en lo fundamental, el sexo es tan importante para la Nueva Carne como lo era para la vieja.



Sergio Blasco. *Litio*, 2002

BODY-ART, BODY-APART

NUEVAS IMÁGENES DEL VIEJO CUERPO

ANTONIO WEINRICHTER

Al oír hablar de Nueva Carne la primera reacción es correr a revisar *Videodrome* y volver a oír el famoso grito «Long live the New Flesh!», *famosas últimas palabras* donde las haya. Pero la noción de una mutación dolorosa seguida de un renacimiento que se sugiere al final del film de David Cronenberg es sólo el sentido más obvio e inmediato del término. La carne, el elemento orgánico que definen los límites de la figura humana, es un término casi sinónimo de cuerpo; máxime en un arte de las apariencias como el cine que en principio tiene prohibido asomarse al interior.

En el cine occidental, la conquista de lo corporal siguió un proceso largo y suficientemente conocido. El cine «primitivo» transcurría en planos alejados, descentrados, y sólo se acercó al cuerpo con el desarrollo del montaje y del primer plano. Una consecuencia de esta última figura fue la emergencia del *star-system*. Pese a que algunas tenían una mayor carnalidad, las estrellas eran incorpóreas, intangibles (pienso en Marlene Dietrich, a la que Von Sternberg redujo a un signo resplandeciente), y su imagen se concentraba en un rostro cuya belleza arquetípica volvía a encontrar, en expresión de Edgar Morin, el «hieratismo sagrado de la máscara».

En el cine clásico la sexualidad y la violencia se expresaban por medio de un repertorio de metáforas y elipsis: por poner un ejemplo, piénsese respectivamente en la ruptura del collar de perlas de Hedy Lamarr en *Éxtasis* (Gustav Machaty, 1932) o en las muertes «a través de la puerta» que a menudo presenta Jacques Tourneur en sus películas. Es lo que Vicente Sánchez-Biosca llama «un mecanismo de sugerencias que la historiografía denominó el pudor clásico y que funda en buena medida el sistema retórico hollywoodense. Sus instrumentos fundamentales no son tanto la supresión como la puesta en marcha de todo un abanico de figuras (...) cuyo cometido es enmascarar aquello que, a pesar de las prohibiciones, no puede dejar de ser enunciado»¹.

El cine moderno nace, según Serge Daney, «con la escena de *Roma ciudad abierta* de la tortura delante de un tercero»²: es decir, cuando mira directamente lo que le pasa a un cuerpo pero también cuando incluye en la ecuación no sólo a víctima y verdugo sino también a ese tercer hombre que designa nuestra propia mirada de espectador. El cine de autor siguió ofreciendo una nueva perspectiva de la corporalidad: recuérdense los cuerpos fragmentados de los amantes de *Une femme mariée* (Jean-Luc Godard, 1964) y de *Hiroshima mon amour* (Alain Resnais, 1959; pero también los planos de cuerpos calcinados por la Bomba que se alternan con ellos); recuérdese también el cine de Cassavetes, que «documenta la no siempre calculada colisión de las energías de una *performance* corporal con el trabajo dinámico y formal de la puesta en escena», según afortunada expresión de Adrian Martin³.

(1) Vicente Sánchez-Biosca, «Una cultura de la fragmentación. Pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión», Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1995.

(2) Serge Daney, «La rampe», Cahiers du cinéma-Gallimard, 1996.

(3) Adrian Martin, «Letters From (and To) Some Children of the 1960», VV. AA., *Film Quarterly*, núm. de otoño, 1998.

Hay toda una corriente de cine moderno que ha mantenido esa proximidad con el ritmo y la textura del cuerpo de los actores. Pero hay otros modos narrativos que se han acercado más, hasta traspasar la piel: en *Garganta profunda* (1972), Gerard Damiano incluía un plano de penetración visto *desde dentro* de la vagina, delatando una obsesión por traspasar los orificios orgánicos que se repite en ese plano curiosísimo de *Tres reyes* (David O. Russell, 2000) que sigue la trayectoria de una bala después de que penetre en la piel de una víctima.

Los cuerpos mutilados del *gore*, los fragmentos de cuerpo *insertados* del porno, los cuerpos imposibles que el género fantástico puede por fin enseñar gracias a las técnicas digitales...: en la dialéctica entre sugerir (hacer ver) y mostrar, el cine actual ha elegido mostrar hasta el final, borrando de su repertorio expresivo el fuera de campo. Incluso aunque de tanto ampliar la foto del cuerpo ya no veamos nada, como le ocurría a David Hemmings en *Blow Up* (Michelangelo Antonioni, 1966).

La Nueva Carne cinematográfica designaría también, por tanto, la nueva percepción del cuerpo humano una vez que han caído las barreras tutelares -la censura institucional y las restricciones ideológicas- que limitaban la forma de pensar nuestra organicidad. No se trata tan sólo de la conquista de la genitalidad -la restricción históricamente más potente- sino de la representación de ese «templo» que, según las viejas religiones, habitamos y también, por supuesto, de los cambios inducidos en nuestra percepción por la interiorización de esa nueva religión que es la tecnología.

Pero sobre todo se trata de ver el valor de la carne como metáfora, teniendo en cuenta que dicha figura lingüística es precisamente el elemento esencial de la creación artística. La metáfora, la utilización de una imagen en lugar de un concepto más o menos abstracto, trabaja por sustitución o «en ausencia» del con-

cepto a que se alude. El cine tiene, como hemos dicho, una larga tradición metafórica para expresar todo lo que no se podía decir, la sexualidad, la violencia y otras intervenciones directas sobre la carne. Cuando no hace falta referirse a lo orgánico «en ausencia», cabe interrogarse por el valor expresivo que le queda al cuerpo representado en la pantalla, ahora que podemos explorarlo, desmembrarlo y transformarlo sin limitaciones. Sin necesidad de añorar la mencionada capacidad de formalización que trajeron al cine las «elipsis» impuestas por la censura, hay que reconocer que el último lugar al que uno recurriría para encontrar una metáfora de lo sexual es a una película porno (no le hace falta). Debemos tener presente, como recuerda Michel Le Guern⁴, que la fuerza de la imagen asociada introducida por una metáfora es proporcional a la amplitud de la abstracción producida en el plano de la información, o, dicho de otro modo, la potencia de connotación de la metáfora crece a medida que disminuye la precisión de la denotación. Hoy el cine puede denotar con total precisión cualquier efecto producido sobre la carne; la nueva carne en la pantalla sólo debería connotar por tanto *otra cosa* que la conquista del cuerpo.

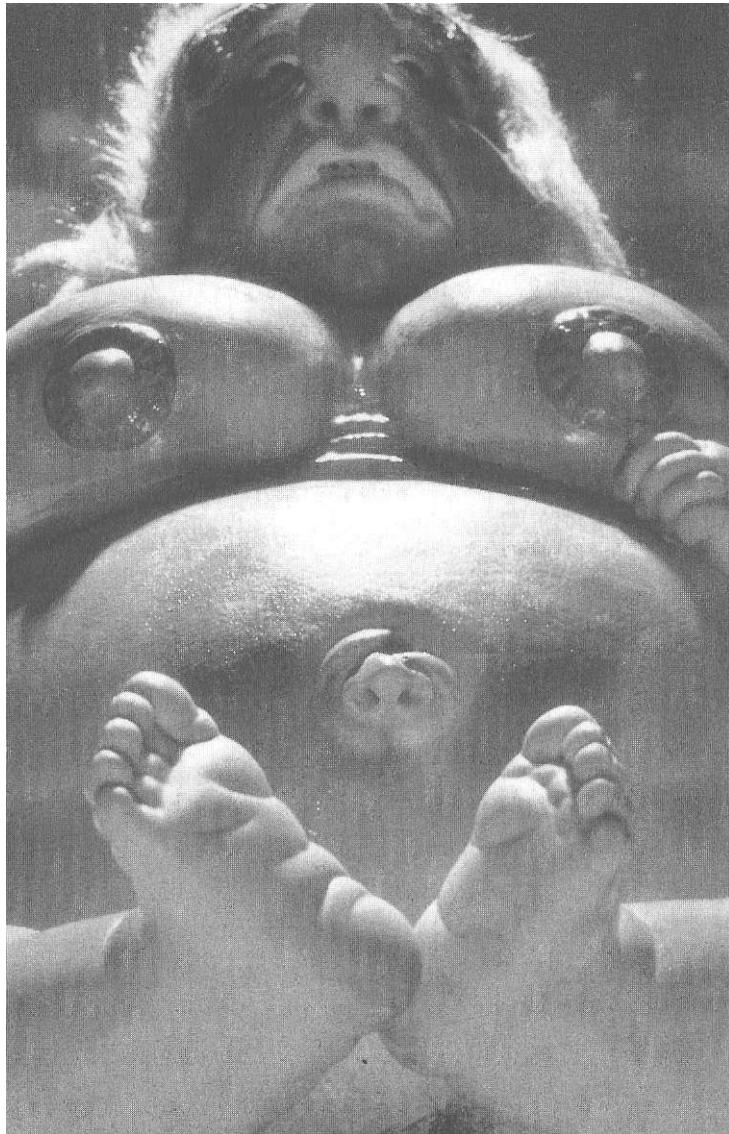
* * *

Pensando en la posible capacidad metafórica renovada de la carne más allá de la representación directa del cuerpo, una serie de imágenes sintomáticas se vienen a la cabeza (cada uno tendrá su galería particular).

^{ca}" El *strip-tease* es la figura que mejor se corresponde con el gradual desnudamiento a que el cine ha sometido al cuerpo. Una

(4) Michel Le Guern, *La metáfora y la metonimia*. Ed. Cátedra, 1980.

BODY-ART, BODY-APART



Cindy Sherman. *Untitled*, 1989

de las cuatro bailarinas que se despojan de su ropa en *Dyn Amo* (Stephen Dwoskin, 1972) se queda mirando a cámara al acabar su faena: una interpelación triste, elocuente, insoportable, como siempre que un cuerpo nos devuelve la mirada. Hay una forma incluso más perversa de señalar nuestra posición de *voyeurs*, en *Blicklust* (1992), una de las numerosas películas de *found footage* que se apropian y desvían material pornográfico, Dietmar Brehm hace un montaje alterno de un fragmento de un *bondage film* y de otro que muestra una intervención quirúrgica a pecho descubierto: el paso ineluctable de la carne de la rubia maniatada (la carne que queremos ver) a la carne del paciente abierto en canal (la carne que no queremos ver) frustra, al mismo tiempo que pone en cuestión, todas nuestras expectativas. En *Salomé* (Carmelo Bene, 1972), Donayle Luna ha terminado de quitarse los siete velos; ya sólo le queda la piel. El siguiente paso que da, pervertiendo la lógica del ceremonial, es... empezar a despellejar a Herodes, el beneficiario del espectáculo; le va quitando la piel mientras suavemente le sigue pidiendo la cabeza del Bautista. Es una forma de llegar más allá del strip-tease, que suele terminar, de ahí el «tease», con la sugerencia del desnudo total. Otra forma es la que cuenta Orlan, esa genuina artista de la Nueva Carne, en *Orlan. Carnal Art* (Stephan Oriach, 2001): cuando la bailarina se queda desnuda, el visir, aburrido, ordena que sigan quitándole velos y los guardias la cortan en pedazos. Se acabó el aburrimiento. (La fábula parece un diagnóstico de cierta concepción literal de transgredir los límites de la carne que caracteriza al cine de terror moderno).

^{3a} El *strip-tease* puede considerarse como una variante de *performance*, esa forma de expresión en la que el artista toma el cuerpo, su propio cuerpo, como punto de partida y como material propiamente dicho. Por su propia naturaleza *en vivo y en*

directo, y por el énfasis que pone no tanto en el producto final como en el proceso, la relación de la *performance* con el cine parecería reducirse a las (numerosas) filmaciones de este tipo de actuaciones, como las que documentan las *performances* del grupo Fluxus, por ejemplo. Pero en una posible historia de la inscripción del cuerpo en la pantalla hay que considerar también la amplia tradición dentro del cine experimental de cineastas que ponen en escena no sólo su subjetividad sino su cuerpo, de Kenneth Anger a Stan Brakhage, pasando por Carolee Schneemann y su famoso *Fuses* (1965). Y, por supuesto, la aún más amplia tradición de cineastas-actores que va de los genios del cine cómico mudo a Jerry Lewis y Nanni Moretti, y de Erich von Stroheim y Orson Welles a Philippe Garrei y Takeshi Kitano. Todos ellos configuran una fecunda poética *performativa* del cuerpo que ha llegado incluso al campo del documental, ese reducto por excelencia del narrador incorpóreo (correlato del principio de no intervención que regía en este formato): el trabajo de Michael Moore, Ross McElwee, Alan Berliner, Nick Broomfield y tantos otros que afirman su presencia física en las *non fictions* que dirigen, ha llevado al estudioso Bill Nichols a añadir un nuevo modo a su topografía del documental que denomina, precisamente, *performativo*".

La idea de *performance*, por supuesto, está asociada a la génesis misma de formatos como el videoarte y la videodanza (de la que serían precursoras las películas coreográficas de Maya Deren), que a menudo se convierten en expresiones de body-art. Desde los trabajos de Vito Acconci (como *Trademarks* -1970-, en el que el artista se muerde a sí mismo) hasta la obra más reciente de Sadie Benning (como *It Wasn't Love* -1992-, en el que la artista se retrata haciendo poses de niña mala ante el espejo de la

(5) «Blurred Boundaries», Indiana University Press, 1994.

cámara) lo que distingue a estos vídeos performativos de la *performance* tradicional es, precisamente, que la cámara no está ahí para limitarse a registrar una actuación sino que la actuación se produce *para la cámara* en un espacio que ya no es «teatral» sino que se configura según las reglas del espacio cinematográfico (que otorga un énfasis añadido a la corporalidad). Es lo que diferencia dos trabajos de la videoartista andaluza Pilar Albarracín. El más reciente y elaborado (*La noche mil dos*, 2001) no abandona un encuadre sostenido de la parte central de su cuerpo mientras ejecuta una vigorosa danza del vientre. En un trabajo anterior (*Dots*, 2000) Pilar baila flamenco con un vestido de bata de cola inmaculadamente blanco; llevada por la pasión empieza a clavarse alfileres en el pecho y en el vientre y la sangre, al expandirse lentamente, va creando lunares, lunares rojos de pasión sobre la tela blanca. Esta brillante metáfora en donde lo «racial» se encuentra con el body-art queda sin embargo deslucida al venir grabada cámara en mano, recorriendo los escenarios en donde va a tener lugar la actuación antes de centrarse en ésta, recordándonos siempre que estamos en un escenario, etc., quedándose, en fin, más cerca del reportaje que del videoarte.

humana, susceptible objeto de deseo sexual (se dice, «los pecados de la carne») como las piezas de animales que nos sirven de alimento. En inglés, curiosamente, ambos conceptos aparecen separados en los términos *flesh* y *meat*, respectivamente. Un cineasta amigo de este tipo de juegos semánticos como Peter Greenaway jugó a confundir ambos significados al colocar desnudos a su pareja de amantes en una cámara frigorífica en *El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante* (1989). Claro que bastante antes un director mucho menos sofisticado como el argentino Armando Bo había efectuado la misma salvaje, y literal, transposición

semántica al colocar a la abundante jamona Isabel Sarli en el mismo escenario cárnico en la aptamente titulada *Carne* (1968). Por otra parte, la analogía entre el cuerpo humano y el animal atraviesa, si bien de forma menos literal desde luego, toda la obra de Shohei Imamura, al menos desde *Cerdos y acorazados* (1961) y *La mujer insecto* (1963).

acción que se aplica en cuerpo propio. Es atributo de esa figura al parecer fascinante para el *horrorfilm* que es el *serial killer* el practicarlo sobre el cuerpo de sus víctimas: del body-art al body-apart (cuerpo separado). El prototipo de la figura, por su insistencia en darle un «patrón» a sus crímenes y también por su precursora sensibilidad mediática, es sin duda Jack el Destripador: una película reciente, *Desde el infierno* (hermanos Hughes, 2001), nos recordaba que con él se inauguraba el siglo XX. El XXI debe de haberlo hecho con el protagonista de *La celda* (Tarsem, 2000), del que cabe retener una imagen difícil de olvidar, por desgracia: el asesino, suspendido en el aire por unos cables conectados a unos *piercings* corporales, se masturba encima del cadáver de una de las chicas que ha matado mientras contempla, a la vez, los momentos finales de la víctima reproducidos ante sus ojos en un monitor de vídeo (la verdad es que el director reúne aquí todo un edificante catálogo de «transgresiones» posmodernas dentro del más puro estilo de la *performance*).

Este tipo de asesino premeditado que es el *serial killer* da con firmeza el paso que lleva de *flesh* a *meat*, el mismo paso que ha dado el género de terror -cuya variante de películas *slasher* o *splatter* se designaba también con el término de *meat movies* (!)- desde *La matanza de Texas* (Tobe Hopper, 1974), otra metáfora carnífera, hasta nuestros días: las *scream queens* se ofrecen a nuestros ojos deseantes antes de ser troceadas (para completar la ecuación

sexual que iguala *fleshy meat se*. recordará que una regla del juego desde *Halloween* es que el asesino tienda a preferir a las chicas promiscuas).

La cuestión de fondo, en este cine de la crueldad, es la pregunta que se hacía Serge Daney y que hoy nos suena significativamente impropio y hasta «anticuada», a la vista del desarrollo de un cine de género que ha pulverizado toda noción de una moral de la representación: «¿Por qué —decía Daney— el cine muestra siempre a las víctimas de cara y al verdugo de espaldas?»... (Su pregunta podría plantearse también hoy a los noticieros y los *reality shows* que han descubierto el valor espectacular de la miseria orgánica; salvo en el caso de nuevas censuras institucionales como la ejercida por la CNN en las guerras que libran los americanos o en los atentados que sufren en territorio propio).

Cuando la feminista Mareia Pally le preguntó a Brian de Palma por qué prefería descuartizar a chicas, éste —haciéndose eco quizá inconscientemente de Poe cuando decía que la muerte de una bella mujer era el tema más poético del mundo— respondió que siempre resultaba más «estético» matar a una mujer que a un hombre. Y es que al cine, que es de género masculino, siempre le ha gustado «escribir» con el cuerpo de la mujer como si fuera un signo (extráiganse todas las consecuencias, del sadismo a la impotencia, que se quieran). Una peculiarísima excepción reciente es, por supuesto, la vengativa asesina de machos que presenta Takashi Miike en *Audition* (1999), que troca la carnicería por la acupuntura con resultados igualmente letales.

tatuados de mujeres tan diferentes como la dominatrix Wakao Ayako de «Irezumi» (*El tatuaje*, Masumura Yasuzo, 1966) o la ingenua colegiala Mayu Ozawa de *Shoujo* (Eiji Okuda, 2001). Más sugerente aún es la idea de la caligrafía, esa escritura de ideo-

gramas que son a la vez imagen y texto, aplicada al cuerpo, como explora Greenaway en *Pillow Book* (1997) o, del *texto interior*, como sugiere Carolee Schneemann en *Interior Scroll* (1975) en donde la artista, desnuda, extrae un pergamino de su vagina y va leyendo su texto a cámara. Pero la imagen definitiva en este apartado pertenece a Nagisha Oshima, quien en *Shinjuku dorobo nik-ki* (*Diario de un ladrón de Shinjuku*, 1968) presenta el cuerpo de Rie Yokoyama, semidesnuda, de cuclillas, que traza sobre su vientre una línea «caligráfica» dibujada con su propia sangre menstrual. Un gesto que repite el de un harakiri simbólico, para una imagen enigmática, inquietante, cuyo sentido se dispara más allá del espacio que ocupa en la narración.

Y de pintar en el cuerpo a pintar, directamente, el cuerpo.

Si el organismo ya no es un «templo» sino, como dice Orlan, un lugar de ritual; si la cirugía estética nos permite moldear nuestra figura a nuestro gusto (en el caso de los implantes silicónicos de las actrices porno, al gusto de la lógica atlética aumentativa que rige en el género); si el cine refleja las tensiones que actúan sobre nuestra organicidad con «una proliferación de imágenes disgregadas que el psicoanálisis expresó con el sugerente nombre de *cuerpo despedazado*»⁶; nada nos impide imaginar la superación de nuestro viejo cuerpo caduco y unitario por medio de la técnica. La Nueva Carne significa, también, la «emergencia de una zona gris en la que la tecnología da forma, no a una realidad dominada por la verdad, sino a una realidad en la que circulan diversas posibilidades y permutaciones»⁷. Los cuerpos imposibles generados por ordenador que cada vez pueblan más las

(6) Sánchez-Biosca, *op. cit.*

(7) Barbara L. Miller, «The New Flesh», *Afterimage*, núm. de marzo/abril, 1999.

películas son el síntoma más llamativo de esta lógica paradójica de un mundo virtual en el que la realidad física ha sido superada.

Se trata de invertir el proceso del *cartoon* tradicional, que dotaba de rasgos antropocéntricos a animales y objetos; el cine digital toma el cuerpo humano y juega con él como si fuera un objeto, estirándolo, mutándolo, mutilándolo... No importa: siempre se puede regenerar, igual que el Coyote se recupera después de cada caída.

(Respecto a esta nueva plasticidad de la figura humana, Jonathan Rosenbaum⁸ hace esta curiosa observación: lo interesante de técnicas como el *morphing* no es sólo lo que le hace a la representación de la carne humana, sino a la concepción baziniana del plano-secuencia: la integridad de la acción en el plano ya no viene garantizada por la duración de un evento real, pues los pixels se pueden alterar -y el evento que vemos en «tiempo real» también— ante nuestros ojos, sin que se produzca un aparente cambio de plano. El montaje ya no sería pues, como decía Bazin, índice de una manipulación, pues ésta se puede producir en el interior del plano).

Plasticidad: el cuerpo agujereado de Meryl Streep en *La muerte os sienta tan bien* (Robert Zemeckis, 1992) no sólo ilustra la remodelación del cuerpo humano y la creación de lógicas psicomotrices alternativas, sino que crea un nuevo orificio orgánico al que se puede asomar esa cámara (pos)moderna obsesionada por verlo todo... Está por ver el resultado del cambio de modelo de la técnica hidráulica a la virtualidad digital, cuyo principal problema es el escaso realismo con el que (por ahora) representa la figura humana. Es poco probable, por otro lado, que los nuevos cuerpos digitales se revelen vulnerables (están hechos para superar las limitaciones físicas): como se nos recuerda en *Matrix*

(8) Jonathan Rosenbaum, *op. cit.*, nota (3).

(hermanos Wachowski, 2000), el riesgo físico depende tan sólo en el mundo virtual de un programa, un «juego de reglas» que producen un fuerte efecto de realidad pero que se pueden sortear, cimbreado el cuerpo digital ante las balas como hace Keanu Reeves en la famosa escena de la azotea. Hay quien ve en la creciente representación de la violencia sobre el cuerpo humano (en los noticiarios y en la ficción) una explicación para el auge de estas narraciones que presentan fantasías en las que se trasciende los límites de lo orgánico: el cine digital ofrece sin duda un medio envidiable para esta re-creación, permitiendo además borrar otros límites como las fronteras que separan a razas y sexos.

McLuhan veía a los mass media como extensiones del cuerpo humano; la ficción actual prefiere invertir la dirección de la mutación, fijándose en los efectos que la interiorización de la tecnología produciría en el cuerpo humano (véase el *Tetsuo* de Shin-ya Tsukamoto). Pese a las feroces metáforas orgánicas, y la aguda sintomatología psicosomática, del cine de Cronenberg, los optimistas defensores de la realidad virtual parecen sugerir que la fusión de la carne con la nueva tecnología no será tan dolorosa. A condición de que no olvidemos que ese supercuerpo digital de Matrix se corresponde con un cuerpo real que está dormido: es un ectoplasma separado de su organismo (una vez más, un body-apart). La tecnología moderna crea una imagen del cuerpo que ya no es una entidad orgánica sino, en palabras de Paul Youngquist, un «cuerpo conceptual» infinitamente manipulable; en consecuencia, la actividad de ese cuerpo, que sólo de forma nostálgica podemos seguir considerando como sede de una sustancia orgánica, se convierte en una «función semiótica»⁹.

(9) Paul Youngquist, «Ballard's Crash-Body», revista on-line *Post Modern Culture*, n° 900/11.1,2000.

la islámica, en las que la imagen de la carne no está sobreexpuesta como en Occidente sino directamente prohibida? Pues que se crea un espacio para la metaforización de lo corporal, aunque el espacio sea mínimo y aunque la metáfora deba hacerse siempre sobre la negación del cuerpo. En la película tunecina *La trace* (Nejia Ben Mabrouk, 1988), la protagonista se niega a cumplir con el ritual que certifica su virginidad y que consiste en orinar sobre una pequeña piedra: la traza que deje en ella sirve como prueba... y como testamento del método indirecto de abordar la corporalidad que rige en esa cultura. De similar modo, las mujeres que aparecen entrevistadas en el documental *Des garçons, des filles et du voile* (Yousri Nasrallah, 1995) no abordan nunca directamente la cuestión de la obligatoriedad de llevar el velo como una prohibición que señala una jurisdicción ajena sobre su cuerpo: se refieren a ello hablando de que llevarlo les sirve de protección frente a los hombres, se quejan de que haya gente que piense que un velo encubre siempre un pelo descuidado (!) y afirman que el velo conjuntado con el vestido les permite ir más elegantes. Sin embargo, dentro de tan estrecho margen de maniobra aún se pueden crear imágenes tan resonantes como esa foto-fija de *Kandahar* (Mohsen Makhmalbaf, 2001) que muestra la silueta de una mujer cubierta por un burka negro que se agacha para examinar la lechosa desnudez de las piernas de un maniquí en busca de una prótesis de urgencia para el miembro que le falta. Sobresalta el contraste, negro sobre blanco, entre ese cuerpo negado (y, en este caso, literalmente mutilado por una mina) y el signo casi obsceno de esa misma corporalidad que le está prohibido mostrar.

BODY-ART, BODY-APART



Mohsen
Makhmalbaf.
Kandahar,
2001

SUFRIR ES GOZAR: LA NUEVA CARNE SEGÚN CLIVE BARKER

ANTONIO JOSÉ NAVARRO

pool, muy cerca de Penny Lane Street, calle a la que The Beatles dedicaron una de sus más conocidas canciones. Tras su graduación, ingresó en la Liverpool University para estudiar literatura inglesa y filosofía. Con 21 años se trasladó a Londres, donde formó una pequeña compañía teatral entre cuyos miembros figuraban Doug Bradley, Nick Vince, Simon Bambord y Grace Kirby, quienes, catorce años más tarde, darían vida a los cuatro Cenobitas -demoniacos moradores de un Infierno sadomasoquista- en el primer largometraje de Barker como realizador, *Hellraiser. Los que traen el infierno* (*Hellraiser*, 1987). Bradley sería el celebrísimo «Pinhead», Vince era «Chatterer», Bambord interpretaba a «Butterball» y Kirby a «Deep Throat»¹. Además de escribir la

(1) Estos nombres pueden traducirse como «Cabezapincho», «Castañeante», «Bola de mantequilla» y «Garganta profunda». Los nombres de los Cenobitas masculinos figuraban en el guión de Clive Barker, haciendo alusión a sus características físicas, por lo cual es muy fácil identificarlos en la pantalla. Curiosamente, la mujer no tenía nombre, pero los técnicos de efectos especiales de Image Animation, haciendo gala de un maligno sentido del humor, la llamaron «Deep Throat» en alusión a la heroína del mítico film pornográfico *Garganta profunda* (*Deep Throat*. Gerard Damiano, 1972), cuya singularidad física -poseer el clitoris en la garganta-, determinaba la «espectacularidad» de la película.

inmensa mayoría de las obras representadas por la compañía, en ocasiones Barker también dirigía y actuaba.

Paralelamente, empezó a dibujar y a pintar, utilizando algunos de sus bocetos y lienzos en *Salomé* (1973) y *The Forbidden* (1975-1978), dos cortometrajes que constituyen su verdadero debut como cineasta. Mientras que el primer corto se inspira vagamente en el texto de Oscar Wilde (1854-1900), el segundo es una recreación muy *sui generis* del mito de Fausto según la versión del dramaturgo isabelino Christopher Marlowe (1564-1593) -todo el corto está filmado en negativo, convirtiendo lo negro en blanco y lo blanco en negro-; no obstante, ambas cintas comparten una tortuosa atracción por una sexualidad ambigua y turbia, por lo atroz y lo siniestro. Diversificar la actividad creativa ha sido para Clive Barker una necesidad que le ha acompañado toda su vida. En una entrevista concedida a la periodista Linda Richards para *January Magazine* (febrero 2002), el escritor, pintor y director de cine explicaba: «Mi ideal artístico lo representa Jean Cocteau porque hizo películas, escribió novelas y obras de teatro, pintó cuadros... Él solía decir que todo formaba parte de un único asunto, de un único proceso: todo consistía en ser un poeta. Y me gustaría decir que yo también hago esas cosas y que todas forman parte de un todo. Veo algo "chamanístico", en ello. Un chamán sale de su trance y regresa a la tribu para informar de todo lo que ha visto. Bien, creo que un poeta hace algo similar».

Volviendo a la temprana trayectoria teatral de Clive Barker, conviene reseñar que muchos de sus textos eran de corte fantástico, erótico o terrorífico; en ellos se perfilaban ya los elementos dramáticos y estéticos que, más tarde, con mayor profundidad, aparecen en sus novelas, cuentos y películas. Por ejemplo, en *Colossus*, Barker efectuaba una reflexión muy personal sobre el lado más siniestro de la obra de Francisco de Goya (1746-1828), uno de sus pintores favoritos. A partir del lienzo *El Coloso* (1808-

1810), en el que estaban presentes la violencia, el canibalismo, la brujería, la locura y la muerte -temas, en definitiva, abordados por Goya en sus «Pinturas Negras»-, Barker organizaba una delirante ficción que establecía un claro paralelismo entre los monstruos que producen los sueños de la razón y su plasmación en carne torturada. El polifacético escritor suscitó una cierta controversia en círculos teatrales londinenses con *The History of the Devil*, un juicio a la actuación del Demonio a través de los siglos que se convierte en un tenebroso análisis sobre la fisicidad del Mal; idéntico asunto llegaría a notables extremos de sordidez en uno de sus cuentos más memorables, *Down, Satan!*², donde un millonario enloquecido invoca al Maligno construyendo en la Tierra un Nuevo Infierno, real, corpóreo... -repleto de restos humanos degollados o descuartizados-, sin darse cuenta de que él mismo se ha convertido en el Diablo. Pero quizá su trabajo escénico más famoso sea *Frankenstein in Love, or The Love and Death (A Grand Guignol Romance)*, una amalgama de fascinantes ideas que Barker situó a propósito en un marco imposible: una república bananera sometida a los rigores de un estado de sitio, en la que el doctor Joseph Frankenstein (Doug Bradley) es un vivisector sadomasoquista que da rienda suelta a sus bajos instintos torturando cruelmente al Monstruo (Oliver Parker): en un momento de la pieza, Frankenstein ordena que su criatura sea desollada viva, idea muy recurrente en las novelas y películas firmadas por Barker. Mezclando elementos inspirados en el Théâtre du Grand Guignol, la obra de Antonin Artaud (1896-1948) y la novela de H.G. Wells *La isla del Dr. Moreau*, *Frankenstein in Love* es una cruda alegoría sobre la naturaleza humana que, hasta la fecha, cierra las posibilidades metafóricas del mito en los escenarios. Des-

(2) *¡Abajo Satán!* Cuento perteneciente a la antología *Sangre* (traducción de Celia Filippetto). Ediciones Martínez Roca S.A., Barcelona, 1987, págs. 118-121.

taca en este sentido una escena en la que el Monstruo, aquí llamado El Coco (sic), mantiene un intenso diálogo con María Reina Duran (Lynne Darnell), personaje espectral que deambula como un zombie por las noches rememorando su propia muerte; El Coco está conectado a un aparato que capta sus impulsos y la pantalla de su encefalograma muestra dos líneas vitales porque fue fabricado con los cuerpos de dos personas distintas, lo que le produce una suerte de doble personalidad que Barker emplea para reflejar las contradicciones de la existencia³. Algo más comedida, la obra *Subtle Bodies* presenta a los pasajeros de un crucero que, envueltos en un extraño ambiente onírico, empiezan a cambiar física y psicológicamente, abocándolos, en palabras de propio Barker, «a un abismo de pánico y terribles revelaciones»⁴.

En 1984 Clive Barker publicó en Gran Bretaña los volúmenes uno, dos y tres de *The Books of Blood*⁵, los cuales obtuvieron un éxito muy discreto en las islas. Pero fue con su desembarco en el mercado norteamericano, que coincidió con la publicación de la primera novela de Barker, *Damnation Game*⁶, cuando empezó a forjarse el mito: el respaldo de los lectores, patente en el notable nivel de ventas de sus obras, fue equiparable al entusiasmo demos-

(3) Análisis extraído del ensayo *Frankenstein. El mito de la vida artificial*, por Tomás Fernández Valentí y Antonio José Navarro. Nuer Ediciones, Madrid, 2000.

(4) Varias de las obras teatrales escritas por Clive Barker han sido publicadas en dos libros recopilatorios: *Incarnations* (Harper Prism Editors, Londres, 1995) -que contiene *Colossus*, *Frankenstein in Love* y *The History of the Devils*, y *Forms of Heaven. Three Plays* (Harper Prism Editors, Londres, 1996) -integrada por *Crazy-face*, *Paradise Street* y *Subtle Bodies*.

(5) Originariamente, *The Books of Blood* 1-6 fueron publicados en Gran Bretaña de forma limitada por Sphere Books, Londres, entre 1984 y 1987. Más tarde, la también londinense Weidenfeld & Nicholson los relanzó al mercado en una nueva edición bajo un notable aparato publicitario.

(6) Traducida al castellano por Esteban Riambau Saurí con el título *El juego de las maldiciones*. Ediciones Versal S.A., Barcelona, 1987.

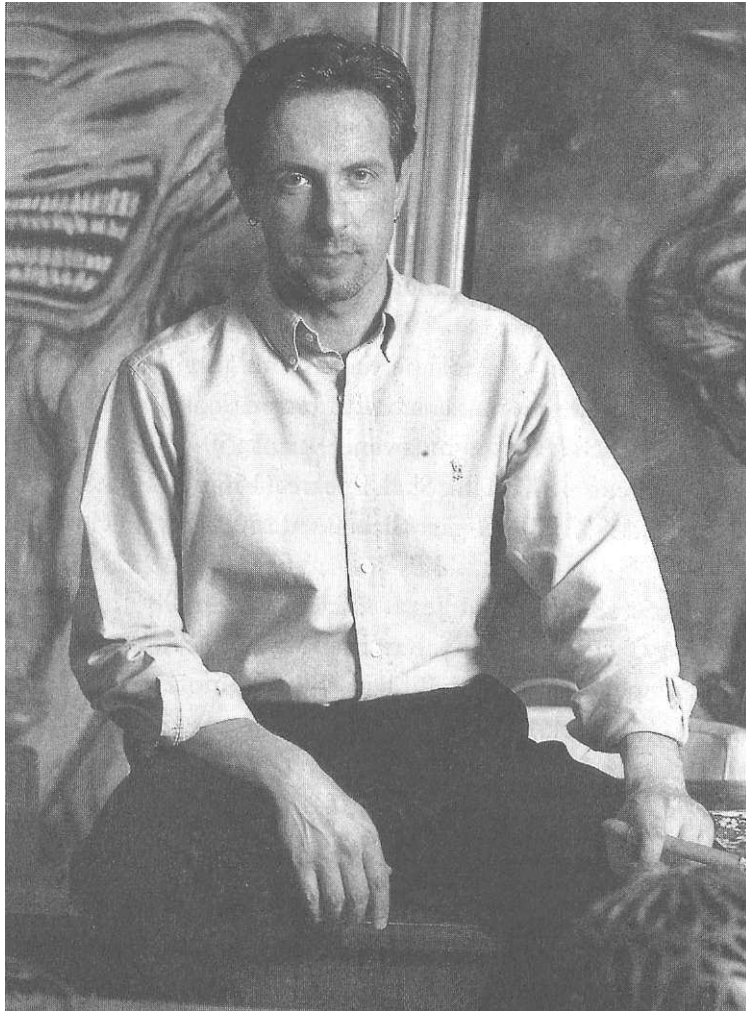
trado por la crítica, que en 1985 premió su talento con los galardones World Fantasy y British Fantasy. Animado por el éxito, Barker publicó los volúmenes cuatro, cinco y seis de *The Books of Blood* -retitulados en EE.UU. *The Inhuman Condition*, *In the Flesh* y *Cabal*⁷-. Su popularidad iba en aumento y sus libros fueron traducidos a 20 idiomas, al tiempo que el autor se prodigaba en los medios de comunicación explicando quién era, por qué escribía y cómo lo hacía. Con la colaboración del crítico británico Stephen Jones publicó en 1984 *Clive Barker's A-Z of Horror*⁸, una especie de enciclopedia personal sobre sus gustos y obsesiones en el arte de lo fantástico y lo terrorífico: desde pintores como El Bosco (Hieronymus van Aken, 1450-1510) y Goya, a escritores como William Shakespeare (1564-1616), William Blake (1757-1827), Edgar Allan Poe (1809-1849), Hermann Melville (1819-1891), H.P. Lovecraft (1890-1937), Arthur Machen (1863-1947), Jean Genet (1910-1986), William Burroughs (1914-1997) y Ray Bradbury (1920), pasando por obras como *Drácula* y la Biblia o films como *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960), *La noche de los muertos vivientes* (*Night of the Living Dead*, George A. Romero, 1968), *El exorcista* (*The Exorcist*, William Friedkin, 1973), *La noche de Halloween* (*Halloween*, John Carpenter, 1978) y *Viernes 13* (*Friday the 13th*, Sean S. Cunningham, 1980). Barker, además, asegura que es un tecnóforo: detesta la máquina de escribir y el ordenador y únicamente

(7) *The Inhuman Condition* e *In the Flesh* se publicaron en Estados Unidos bajo el sello Poseidon Press (Nueva York/en 1985. *Cabal* publicada por Scream Press (Los Angeles) en 1991, siendo reeditada un par de años más tarde bajo el título *Lord of Illusions*. Subrayar como curiosidad que los tres primeros volúmenes de *The Books of Blood* fueron publicados por Scream Press en pequeñas tiradas de 1.500 ejemplares, 250 de los cuales estaban firmados por su autor.

(8) *Clive Barker's A-Z of Horror*, por Clive Barker y Stephen Jones (Editor). Harper Collins Editor, Londres, 1984.

LA NUEVA CARNE

ANTONIO JOSÉ NAVARRO



Clive Barker. Foto de liona Lieberman ©

emplea papel y lápiz para la escritura. «La ficción en general examina los estratos del mundo con criterio realista; la ficción de horror arremete contra ellos con una sierra eléctrica, corta la realidad en pedacitos y le pide al lector que vuelva a armarla -explica Barker-. Es una forma agresiva de redefinir lo que piensas acerca del mundo y ésta es la causa de que a menudo la rechacen los críticos y los lectores. Puede maltratar brutalmente nuestra visión del mundo»⁹.

En 1985 Clive Barker escribió los guiones de *Underworld* (1985) -estrenada en EE.UU. como *Transmutations-* y *Ramhead Rex* (1986). La primera fue rodada a partir de una historia original; la segunda era una adaptación de un relato aparecido en *The Books of Blood*¹⁰. Ambas películas fueron dirigidas por un oscuro cineasta británico de origen ruso llamado George Pavlou y producidas por Green Man Productions y Empire Pictures¹¹. «*Underworld* era un proyecto del director, George Pavlou. Me pidió que escribiera un guión para él y eso fue lo que hice —puntualiza Barker-. Mi inspiración vino de diferentes áreas: la claustrofobia, el cine negro, que adoro, y básicamente, mi devoción por los monstruos y los villanos. Fui creando un entorno identificable, pero extraño, una especie de tierra de nadie en la línea del Infierno de Dante. Aquí me planteaba una cuestión: ¿qué ocurriría si nuestros sueños se hicieran carne escapando de nuestro control? (...) Pero lo cambiaron todo, destrozándolo. Creo que fueron unas siete líneas de mis diálogos todo lo que quedó del guión

(9) Citado por Eduardo Goligorsky en su prólogo para *Sangre. Op. cit.* n° 2, pág. 13.

(10) *Ramhead Rex* se basa en el cuento del mismo título, publicado como *Rex, el hombre lobo* en la antología *Libros Sangrientos 3* (traducción de Santiago Jordán Sempere). Ediciones Martínez Roca S.A., Barcelona, 1994, págs. 57-111.

(11) En España, *Underworld* y *Ramhead Rex* no tuvieron estreno comercial en salas, siendo editadas directamente en vídeo.

LA NUEVA CARNE

ANTONIO JOSÉ NAVARRO



Los mutantes de *Underworld*, 1985

original», concluye¹². En contra de lo que pueda parecer, Barker no pecaba de arrogante, sino que simplemente advirtió *a posteriori* que los objetivos de realizador y guionista eran muy distintos. «No me opongo a que la gente se tome algunas libertades con mis textos -aclara-. Cine y literatura con dos medios de expresión muy distintos; yo mismo he cambiado varias cosas de mi propio material cuando filmé *Hellraiser Razas de noche*. Pero adaptaciones como *Rawhead Rex* son profundamente irritantes porque los cineastas no se han preocupado una mierda (sic) de la trama psicológica. Sólo querían hacer una película de monstruos»¹³. El balance cualitativo de ambas películas fue absolutamente decepcionante: su puesta en escena, que evoca de manera lastimosa la estética pobre y agreste de la serie B, las inclina hacia los tópicos visuales del más manido cine de terror gótico -*Rawhead Rex*- o del más previsible cine de ciencia ficción de laboratorio, con *Mad Doctor* incluido -*Underworld*-. Como era de prever, Barker no pudo soportar el tormento moral que suponía ver reducida su agitada visión del horror a un simple carnaval de monstruos y efectos especiales. «Me parece que la única forma de hacerlo bien es hacerlo tú mismo», le confesó a su amigo Doug Bradley.

Así pues, Clive Barker tomó la determinación de trasladar sus propios textos al cine, sin molestos intermediarios, otorgándoles una consistencia visual que ya se intuye en relatos como *The Madonna*¹⁴ -en las decrepitas entrañas de unas piscinas municipales abandonadas, una hermosa joven amamanta a su hijo, un engendro lovecraftiano surgido de las aguas...- o *Human*

(12) Entrevista concedida a Philip Nutman & Stefan Jaworzyn, incluida en su artículo «Clive Barker's Shadows in Edén». *Fangoria*, nº 51, enero de 1986.

(13) Declaraciones hechas a Daniel Schweiger para su artículo «Candyman: A Nightmare Sweet», *Fangoria*, nº 117, octubre 1992.

(14) *La madonna*. *Op. cit.*, nº 2, págs. 195-231.

*Remains*¹⁵ —donde una vieja estatua romana succiona la carne y el alma de sus víctimas para cobrar vida...-. *Hellraiser. Los que traen el infierno* fue el fruto de esa determinación. La idea, hacer una película independiente y de coste reducido, parecía fácil; pero pronto empezaron los problemas. Inicialmente, Barker y su productor, Christopher Figg, intentaron sin éxito encontrar financiación en Gran Bretaña. A punto de caer en el desánimo, fueron a Los Angeles a entrevistarse con los directivos de la New World —el viejo estudio de Roger Corman—, quienes aceptaron aportar el dinero necesario para llevar adelante el proyecto, quizá algo menos independiente pero dotado de un presupuesto mayor. Posteriormente, Barker actuó como guionista y productor ejecutivo de las dos inmediatas secuelas del film, *Hellbound. Hellraiser II* (*id.*, 1988), de Tony Randel, y *Hellraiser III. El infierno en la tierra* (*Hellraiser III: Hell on Earth*, 1992), de Anthony Hickox. El resultado de esta última no le convenció en absoluto, por lo que vendió sus derechos sobre la franquicia a la New World por un millón de dólares, desentendiéndose así de la misma¹⁶. En aquella época Barker buscaba nuevos territorios cinematográficos: había dirigido su segunda película, *Razas de noche* (*Nightbreed*, 1990), y produjo, amén de escribir, la adaptación fílmica de su cuento *The Forbidden*¹⁷, que se convirtió en *Candyman: el dominio de la mente* (*Candyman*-, Bernard Rose, 1992).

(15) *Restos humanos*. *Op. cit.*, n° 10, págs. 187-237.

(16) Una vez que Clive Barker abandonó las mórbidas peripecias de Pinhead y sus Cenobitas, los estudios New World continuaron la «serie» con dos películas de ínfima categoría: *Hellraiser: Bloodline* (1996), de Alan Smithee —seudónimo de Kevin Yagher, que renunció a los créditos debido a las manipulaciones sufridas por «su» montaje a manos del estudio, con el objetivo de atenuar la truculencia de la cinta- y *Hellraiser: Inferno* (2000), de Scott Derrickson. En el momento de redactar estas líneas se está filmando una sexta película de la «serie», titulada *Hellraiser: Hellseeker*, dirigida por un tal Rick Bota.

(17) *Lo prohibido*. *Op. cit.*, n° 2, págs. 118-121.

Sin embargo, el fracaso económico de su tercer film como director, *El señor de las ilusiones* (*Lord of Illusions*, 1995) —sólo recaudó 13 millones de dólares cuando había costado dos veces más...-, y la también fría acogida de la secuela de la película *Candyman*, titulada, lógicamente, *Candyman 2* (*Candyman: Farewell to the Flesh*, 1995), en la que Barker ejercía de productor ejecutivo, le apartaron temporalmente del cine. Únicamente la adaptación cinematográfica de la novela de Christopher Bram, *Gods and Monsters*(18) -dirigida en 1998 por Bill Condon e interpretada por Ian McKellen y Brendan Fraser, de la que Barker fue productor ejecutivo—, nos recordó que el interés de Clive Barker por el cine seguía vivo, a la espera de tiempos mejores. Pese a que su trabajo como escritor no decayó, como atestiguan sus novelas *The Great and Secret Show* (1989)¹⁹ y su secuela *Everville* (1994) -ambas protagonizadas por el detective de lo paranormal Harry D'Amour-, *The Thief of Always* (1992)²⁰, *Galilee* (1998) o *Wicked Strange* (2002), el escritor británico prosiguió su exploración de otros ámbitos creativos. Su antigua pasión por el dibujo y la pintura le llevaron a exponer su obra en diversas galerías neoyorquinas —como la prestigiosa Bess Culter Gallery— publicando tres volúmenes con sus óleos e ilustraciones²¹. Aparte de las atractivas adaptaciones al cómic de varios cuentos publicados en *The Books of Blood*, llevadas a cabo por Eclipse Books (Nueva York) -siendo

(18) Publicada entre nosotros como *El padre de Frankenstein*. Ed. Anagrama, Col. Panorama Narrativas, Barcelona 1999. La película se estrenó en salas comerciales con el título *Dioses y monstruos*.

(19) *El gran espectáculo secreto* (traducción de Jesús Pardo). Plaza & Janes Editores S.A., Barcelona, 1991.

(20) Conviene destacar que, curiosamente, *The Thief of Always* es una novela juvenil. En España fue publicada como *El ladrón de siempre* (traducción de Enric Canals). Editorial Grijalbo/Mondadori S.A., Barcelona, 1993.

(21) *The Illustrated Guide to Clive Barker*. Pioneer Books, 1989. *Clive Barker Illustrator I y II* (Textos de Fred Burke). Eclipse Books, 1990/1993.

los más destacados, *Rawhead Rex* y *The Madonna*, ya citados con anterioridad, además de *Skins of the Fathers* y *How the Spoilers Bleed*²²—, Barker inspiró el concepto general del comic *The Saint Sinner*, editado por Marvel Comics Group con guión de Elaine Lee y arte de Max Douglas y J.L. Pae, y escribió, abocetó y editó su propio cómic, *Deep Dark Fantasies* (vol. 1 n° 1), bajo el sello Dark Fantasy Productions. Actualmente, al tiempo que idea videojuegos macabros como *Clive Barker's Undying*-editado por Dreamworks Interactive (PC) y Aspyr Media (MAC)-, es el argumentista y productor ejecutivo de la adaptación cinematográfica de *The Saint Sinner*, dirigida por Joshua Butler, mientras prepara su retorno a la gran pantalla como realizador, amparado por Universal Pictures, con *Tortured Souls*²³.

horrores y fantasmas que alimentaban sus cuentos, Edgar Allan Poe respondió: «Mis miedos no proceden de Alemania, sino del alma». Despreciativo con los artificios de la, por entonces, popular novela gótica, el escritor estadounidense dio un paso de gigante en relación a sus acomodaticios y rutinarios contemporáneos a la hora de revelar la sombría base psicológica de la literatura terrorífica y fantástica. En los relatos de Poe no existen «conven-

(22) *Las pieles de los padres*. Op. cit., n° 10, págs. 119-155. *Cómo se desangran los expoliadores*, perteneciente a la antología *Sangre 2* (traducción de Celia Filipetto). Ediciones Martínez Roca S.A., Barcelona, 1988, págs. 119-147.

(23) *Tortured Souls* es una novela corta escrita por Barker para apoyar el lanzamiento de las seis escalofriantes figuras que diseñó para McFarlane Toys, que fueron comercializadas en el Halloween Day de 2001. Se trata de seis Cenobitas llamados Agonistes, Scyther-Meister, Lucidique, Talisac, Venal Anatómica y Mongroid, que suponen la expresión más delirante de las fantasías sadomasoquistas del literato y cineasta británico. Actualmente, se está preparando un *Tortured Souls 2* con seis nuevos Cenobitas llamados Szaltax, Camille Noire, Zain, Suffering Bob, Moribundi y Feverish.

cionalismos literarios vacíos tales como el final feliz, la virtud recompensada y, en general, una didáctica moral huera, una aceptación de modelos y valores populares imponiéndose a sus propias emociones»²⁴. En cambio, «expresaba e interpretaba los sucesos tal y como son, sin tener en cuenta hacia dónde tienden o qué demuestran, si el bien o el mal, lo atractivo o lo repulsivo, lo estimulante o lo deprimente, haciendo el autor de cronista vivo e independiente, más que de maestro, simpatizante o vendedor de opiniones (...) Un aquelarre de horror, despojándose de sus ropajes decorosos, surge ante nosotros ofreciéndonos una visión más monstruosa aún por la habilidad científica con que cada detalle está ordenado y puesto en fácil relación aparente con lo espantoso de la vida material»²⁵.

Sin duda, la obra de Clive Barker no es equiparable, cualitativamente hablando, a la de Poe, de la misma forma que, como es obvio, no existe entre ellos ningún vínculo en el terreno estrictamente creativo. Pero al literato británico se le debe reconocer la misma determinación de no plegarse a modas y tendencias, sorteando comportamientos «políticamente correctos» o restrictivos moralismos, rechazando como propias las ideas de la masa, desmarcándose abiertamente de escritores tan previsibles y mediocres como Stephen King, Peter Straub o Dean R. Koontz. «La buena ficción de horror siempre debe estar un paso más allá de los límites del buen gusto -asegura Barker-, para que el lector reciba la sensación de que el libro que tiene en sus manos es peligroso. La gente recurre a la ficción de horror para que ésta impugne sus tabúes, y a mí me gusta satisfacer ese deseo. Casi

(24) Observación hecha por otro de los grandes maestros del género, H.P. Lovecraft, en su ensayo *El horror en la literatura* (traducción de Francisco Torres Oliver). Alianza Editorial, Col. Libro de Bolsillo, Madrid, 1984, pág. 52.

(25) *Op. Cit.*, nº 24, págs. 52 y 54.

toda la ficción de horror empieza con una vida rutinaria que es desquiciada por la aparición del monstruo. Una vez eliminado el monstruo, todo vuelve a la normalidad. No creo que esto sea válido para el mundo. No podemos destruir al monstruo porque el monstruo somos nosotros»²⁶. Pero las causas que le llevan a esta manifiesta disidencia obedecen a impulsos más personales. «Mi anhelo de perversidad es tal vez un poco más completo que el de algunos de mis colegas escritores -confiesa-. Quiero decir que si olfateo la predictibilidad de algo que estoy haciendo, inmediatamente me enfrió y dejo la pluma. Esto determina que mis cuentos sean un poco escandalosos para algunos gustos, pero también determina que los lectores aborden mis cuentos con la certeza de que se van a encontrar con algo que no se parece a ninguna otra cosa... Nunca me he autocensurado. Nunca he emprendido una indagación para después detenerme a mitad de camino al darme cuenta de que me lleva a algo más macabro de lo que puedo soportar. Nunca he eliminado ningún subtexto sexual de mi obra; en cambio, he tendido a llevarlo hasta sus últimas consecuencias con mucho placer. Siempre he supuesto que los lectores son tan valientes, temerarios o morbosos como yo... La verdad es que no me encarnizo con lo sanguinario. Me encarnizo con todo. Me gusta llevar los cuentos, los hechos y los personajes hasta sus últimas consecuencias. Me afligiría que mi público me leyera sólo para ver cómo despedazan a la gente. Esto sería un poco como asistir a una función del *Rey Lear* sólo para ver cómo le arrancan los ojos a Gloucester»²⁷. Y a la vista de las peculiaridades de su trabajo, podemos estar seguros de que tales afirmaciones no son una

(26) Declaraciones hechas por el escritor a la revista *Publishers Weekly* citadas por Eduardo Goligorsky. *Op. cit.*, n° 9, pág. 13.

(27) Según explicó en una entrevista hecha a Douglas E. Winter, de la revista *Twilight Zone* y recogidas por Eduardo Goligorsky en el prólogo de *Sangre*. *Op. cit.*, n° 9, págs. 13-14.

SUFRIR ES GOZAR: LA NUEVA CARNE SEGÚN CLIVE BARKER



Influencia de Clive Barker en el arte. *Demon Disembowelling Soul*,
por David Ho, 2002

t

perogrullada ni la arrogante atribución de logros inexistentes. Se trata, simplemente, de una nítida declaración de principios.

Las innegables cualidades de Clive Barker para lo macabro y lo inquietante son, por supuesto, tanto un medio de ocultamiento como de confesión. La ficción cubre lo humano y exhibe lo inhumano, una sensibilidad abisal que anula cualquier atisbo de raciocinio, de intelectualidad. Barker es un artista que se entrega a sus fantasías más turbias y desbocadas con ánimo febril, obsesivo, disfrazándolas de literatura o de cine de género. El exceso es, en este sentido, la idea clave para comprender la esencia de sus narraciones y películas. Relatos como *New Murders in the Rue Morgue*²⁸ -sexualizada y violenta reescritura del célebre cuento de Poe, donde el orangután homicida mata por celos y seduce a sus víctimas femeninas, copulando apasionadamente con ellas...-, *Jacqueline Ess: Her Will and Testament*²⁹ -una hermosa mujer da una muerte espantosa a todos aquellos hombres que la desean solamente con pensarlo, con soñarlo...- o *Son of Celluloid*³⁰ -Greta Garbo, Marilyn Monroe, John Wayne... fantasmas de la Edad de Oro de Hollywood, reanimados por un ente abominable que devora el alma y el cuerpo de los asistentes a un lúgubre cine de repertorio...-, son los particulares *contes cruels* de Barker, casi siempre presididos por una vivida descripción de la muerte entendida como una mórbida destrucción del cuerpo. En *New Murders in the Rue Morgue*, uno de los asesinatos del simio es descrito así:

La criatura lo había cogido del labio y había separado la carne del hueso como si le quitara un pasamontañas.

(28) *Nuevos asesinatos en la Calle Morgue*. Narración contenida en la antología *Libros Sangrientos 2* (traducción de Santiago Jordán Sempere). Ediciones Martínez Roca S.A., Barcelona, 1994, págs. 157-188.

(29) *Jacqueline Ess: su voluntad y su testamento*. *Op. cit.*, n° 28, págs. 79-117.

(30) *Hijo del celuloide*. *Op. cit.*, n° 10, págs. 157-188.

Los dientes le castañetearon en un último espasmo ante la inminente muerte; sus miembros se agitaron y crujieron. Pero Jacques estaba muerto. Aquellos temblores y contracciones no eran indicios de que le quedara capacidad de pensamiento o personalidad; tan sólo el estertor de la muerte (31).

La carne es, pues, moldeada entre grandes explosiones de sangre, vísceras y supuraciones, a modo de escatológica parodia de un vibrante *happening* sexual, tal como ocurre en este pasaje de *Jacqueline Ess: Her Will and Testament*

«Sé una mujer»

Nada más ocurrírsele esa extravagante idea, empezó a convertirse en realidad. Lamentablemente, no fue una transformación de cuento de hadas. Ella deseó que su pecho masculino diera lugar a dos mamas, y empezó a hincharse de una manera encantadora, hasta que la piel cedió y se desprendió el esternón. Su pelvis, estirada y a punto de estallar, se rasgó por el centro; desequilibrado, se derrumbó sobre su despacho y la contempló con la cara amarilla por la conmoción. Se chupaba los labios sin parar, a fin de encontrar algo de humedad que le permitiera hablar. Tenía la boca seca y las palabras se le morían antes de nacer. Todo el ruido procedía ahora de entre sus piernas: el chorreo de la sangre y el golpe sordo del intestino al caer sobre la alfombra⁰².

El cuerpo puede ser, incluso, sometido a los deseos salaces

(31) *Op.cit.*, n° 28, pág. 183.

(32) *Op. cit.*, n° 29, pág. 82.

de un ente contagioso, de una venérea enfermedad cronenbergiana-cf. *Vinieron de dentro de...* (Shivers, 1975), *La mosca* (The Fly, 1986)-, como sucede en *Son of Celluloid*. Bajo la forma de un octópodo lascivo, pegajoso, un tumor expresa emociones e impulsos muy peculiares:

... deseaba ardientemente ser algo más que una simple célula. Soy una enfermedad soñadora. No resulta extraño que me encanten las películas (...) El frotamiento de su cuerpo contra el estómago y la ingle de Birdie tenía algo de sexual (...) había algo en la insistencia de esos tentáculos para sondearla tiernamente por debajo de la blusa, estirándose para tocarle los labios, no podía ser más que deseo³³.

Un tumor que, tras la parasitaria posesión de su víctima/huésped, huye acabando con el cuerpo que lo acoge; un truculento y caricaturesco alumbramiento que subraya la fragilidad de la carne:

...su boca estalló, su coño y su culo, sus oídos y su nariz; todo estalló; y el tumor le salió a borbotones en horrendos riachuelos rosas. Salió de sus pechos reseco, de un corte en el pulgar, de una abrasión en el muslo. Salió de todas las rajaduras de su cuerpo³⁴.

Algunos detractores de Clive Barker esgrimen que esto es, simplemente, una grosera versión literaria de tanto y tan infecto cine de horror *gore*. Para rebatir tales argumentos basta comparar

(33) *Op. cit.*, n° 30, págs. 50-51.

(34) *Op. cit.*, n° 30, pág. 53.

el trabajo del escritor inglés con el de su colega norteamericano Richard Laymon (1947-2001), cuyas novelas más representativas, *Out Are the Lights* (1982), *Tread Softly* (1987) -también conocida como *Dark Mountain*— y *The Stake* (1990)³⁵ solamente pretenden conmocionar al lector mediante la efectista y sádica mutilación del cuerpo. Pocas cosas hay que nos pongan tan nerviosos y nos den más asco que pensar que se nos pueda desmembrar, o asistir a un desmembramiento ajeno, sin poder hacer nada para impedirlo. Laymon juega con el asco que infunde miedo; es decir, con el horror, construyendo situaciones de pesadilla de las que no puedes escapar ni salir, sin excluir cierta gratificación sádica ante el atroz espectáculo. De manera hartó grosera, manipulando nuestros miedos más primarios, nuestros instintos más atroces, Laymon continúa en la tinieblas. Por contra, la gráfica descripción de carne sufriente que Barker hace en su obra, alumbró lo que ha permanecido a oscuras, permitiendo ver de qué estamos hechos realmente. Observar la carne con los ojos de Dios, según las arrogantes palabras del brujo Nix (Daniel von Bargen), el villano de *El señor de las ilusiones...*

nen del alma sino de la carne. Cuerpo y pavor. El conocimiento del cuerpo a través de la violencia que se enseñorea sobre él para hacerlo hablar, retorciéndose, agitándose, entre espasmos y voluptuosidades. El cuerpo, en la obra de Barker, es la antesala a todo aquello negado y sustraído al mundo de la razón. La desorganización del organismo, su metamorfosis transgresora, la figura

(35) Publicadas en España respectivamente como *Apagadas están las luces* (Traducción de Manuel Jiménez y Domingo Sales Santos). Editorial Martínez Roca, Col. Superterror, nº 10, 1994. *La montaña mágica* (Traducción de Manuel Bartolomé). Editorial Grijalbo/Mondadori S.A., 1993. *La estaca* (Traducción de María Vidal). Editorial Grijalbo/Mondadori S.A., 1993.

LA NUEVA CARNE aANTONIO ¡OSÉ nAVARRO



Influencia de Clive Barker en el arte. *The Giants*, por David Ho, 2002

excesiva de lo monstruoso, lo desgarran, lo torturan, arrastrándolo a un mundo abisal, rebotante de misterios insondables, pero sobre todo inabismables, donde cualquier imagen previa queda abolida por las fuerzas vitales que jamás son las mismas, que nunca causan los mismos efectos. Y en ese eterno vaivén de destrucción y construcción, la muerte jamás sería el opuesto de la vida sino tan sólo su transfiguración, su condición esencial para seguir siendo *otra cosa*. Esta visión de lo monstruoso, ampliamente explotada en relatos como *The Body Politic*³⁶ -las manos del protagonista, llamado Charlie George, se rebelan contra su dueño haciendo cualquier cosa para escapar del cuerpo...-, *The Age of Desire*³⁷ -una pareja de científicos experimentan con un afrodisíaco perfecto, convirtiendo la lujuria en una horrenda maldición...-y *Twilight at the Towers* (38) -los servicios secretos soviéticos y occidentales utilizan como espías a una raza muy especial de licántropos...-, nos remite directamente a nuestra carne, espacio donde se conjuga el miedo a la pérdida física del Yo, la armoniosa conversión del sufrimiento en placer y las mutaciones del cuerpo contempladas como una sugestiva abyección ligada al sexo y a la violencia.

Estas perversiones de la carne nos subrayan un matiz esencial para comprender lo monstruoso desde la óptica de Clive Barker. La clásica oposición entre lo apolíneo y lo deforme que, a menudo, encubría un maniqueo enfrentamiento moral amparado en la identificación de lo feo con la maldad y de lo bello con el bien, deviene un estereotipo sin sentido. La alteridad de lo monstruoso se acomoda en el propio cuerpo, remitiéndonos a un terror viral y rizomático, cuestionando el dualismo cartesiano

t

(36) *La política del cuerpo*. Op. cit., n° 2, págs. 15-47.

(37) *La era del deseo*. Op. cit., n° 2, págs. 122-158.

(38) *Crepúsculo en las torres*, en *Sangre 2*. Op. cit., n° 22, págs. 148-177.

mente/cuerpo para alumbrar una Nueva Carne que abre las puertas a otras sensibilidades, a otras conciencias. Los atormentados personajes que pueblan los tres cuentos citados comprueban la desintegración de su humanidad, de su conciencia, en los pliegues de la carne. Así pues, en *The Body Politic*, leemos:

A Charlie no le pasaba del todo inadvertida la sedición que hervía en el extremo de sus muñecas. Tenía cada vez más la sensación de estar aislado de la experiencia corriente: como si se estuviera convirtiendo gradualmente en espectador de los rituales diurnos (y nocturnos) de la vida, más que un participante (...) Observaba cómo viajaban sus manos sobre el cuerpo de Ellen, tocándola con toda la íntima habilidad de que eran capaces, y veía sus maniobras como a gran distancia, incapaz de disfrutar de las sensaciones de calidez y humedad (...) Ultimamente, Ellen se había aficionado a besarle los dedos, diciéndoles lo inteligentes que eran. El elogio no lo tranquilizaba ni pizca. En todo caso, le hacía sentirse peor el pensar que sus manos daban tanto placer cuando él no sentía nada³⁹.

Sin sentir nada, solamente paladeando los instintos desatados de la Nueva Carne como un fuego que abrasa las entrañas, ajenos al mundo. Como Jerome, la cobaya humana de *The Age of Desire*, que vive en propio universo plagado de salaces estímulos:

De todos los hombres quizá él fuera el más ansioso por dar la bienvenida a la Era del Deseo. Veía sus portentos por todas partes. En las vallas publicitarias y en los carteles de cine, en los escaparates y en las pantallas de televi-

(39) *Op. cit.*, n° 36, pág. 16.

sión: en todas partes el cuerpo como mercancía. Donde no se utilizaba la carne para comercializar artefactos de acero y piedra, esos mismos artefactos adoptaban sus propiedades. Los automóviles pasaban junto a él con todos los atributos voluptuosos menos la respiración: sus sinuosas estructuras brillaban, sus interiores eran invitantes y mullidos. Los edificios lo rodeaban con sus retruécanos sexuales⁴⁰.

Las consecuencias morales, la vergüenza o el remordimiento son sentimientos que nada tienen que ver con el hombre y la sociedad que ha creado. El anhelo de libertad real, no ficticia, puede convertir a los hombres en lobos, como parece insinuar *Twilight at the Towers*.

...Ballard se quedó mirando fijamente una cara que casi le arrancó un grito. Su boca era una herida fresca, los dientes enormes, los ojos unas ranuras de oro fundido; los bultos del cuello se habían hinchado y extendido, y la cabeza del ruso ya no surgía del cuerpo, sino que formaba parte de una energía indivisa, se convertía en torso sin que entre ambos hubiera interrupción alguna.

Mironenko tendió hacia él una mano erizada de pelos para tocarlo y le dijo:

—¿Acaso no saborea la libertad, Ballard? Y la vida. Está al alcance de la mano⁴¹.

Entonces, la paradoja de la Nueva Carne barkeriana es la de abrazar aquello que nos perturba, que nos resulta repulsivo, a modo de festín sadomasoquista. La violencia puede modificar el

(40) *Op. cit.*, n.º 37, pág. 145.

(41) *Op. cit.*, n.º 38, pág. 169.

cuerpo creando una nueva variante erótica de la monstruosidad: la mutilación, la evisceración, el metal hurgando en la carne..., se muestran como un ritual libidinoso; las cicatrices parecen convertirse en nuevas zonas erógenas de cuerpos que disfrutan sexualmente del sadismo. Coherentemente, Barker explica: «Creo que uno de los problemas que se estudian y exploran en la ficción de horror es el problema de la paradoja del cuerpo. El cuerpo es una fuente de placer para nosotros, desde la infancia hasta la madurez, pues satisface nuestros apetitos, ya sea el sexo, la comida o el sueño. El placer sexual es transmitido directamente a nuestro cuerpo por los terminales nerviosos. Esos mismos terminales nerviosos que tú mismo puedes cortar; existen numerosas maneras de dañar el cuerpo, de una manera leve hasta llegar a la fatalidad. Todos tenemos esa máquina física que ocupa nuestra conciencia, cuya vulnerabilidad está en directa proporción a la cantidad de placer que puede darnos. La dialéctica dolor-placer, y cualquiera de sus exponentes sadomasoquistas, definen las barreras entre ambos. Siempre lo he encontrado fascinante»⁴².

estímulos dolorosos que desencadenan y alientan la excitación sexual: sufrir es gozar. Empero, también se da la circunstancia de que quien goza también sufre. El sádico es, al mismo tiempo, un masoquista, víctima y verdugo en perfecta simbiosis, como prueban la temible fémina de *Jacqueline Ess: Her Will and Testament*, el vampírico ente de *Human Remains*, el demente potentado adorador del Maligno en *Down Satan!* el desdichado Jerome de *The Age of Desire*. Curiosamente, el epítome del (anti)héroe sadomasoquista barkeriano lo encontramos en el film *Hellraiser. Los que traen el infierno*: Frank Cotton (Sean Chapman) es un áspero

(42) *Starburst* n° 110, octubre de 1987. Entrevista por David J. Howe.

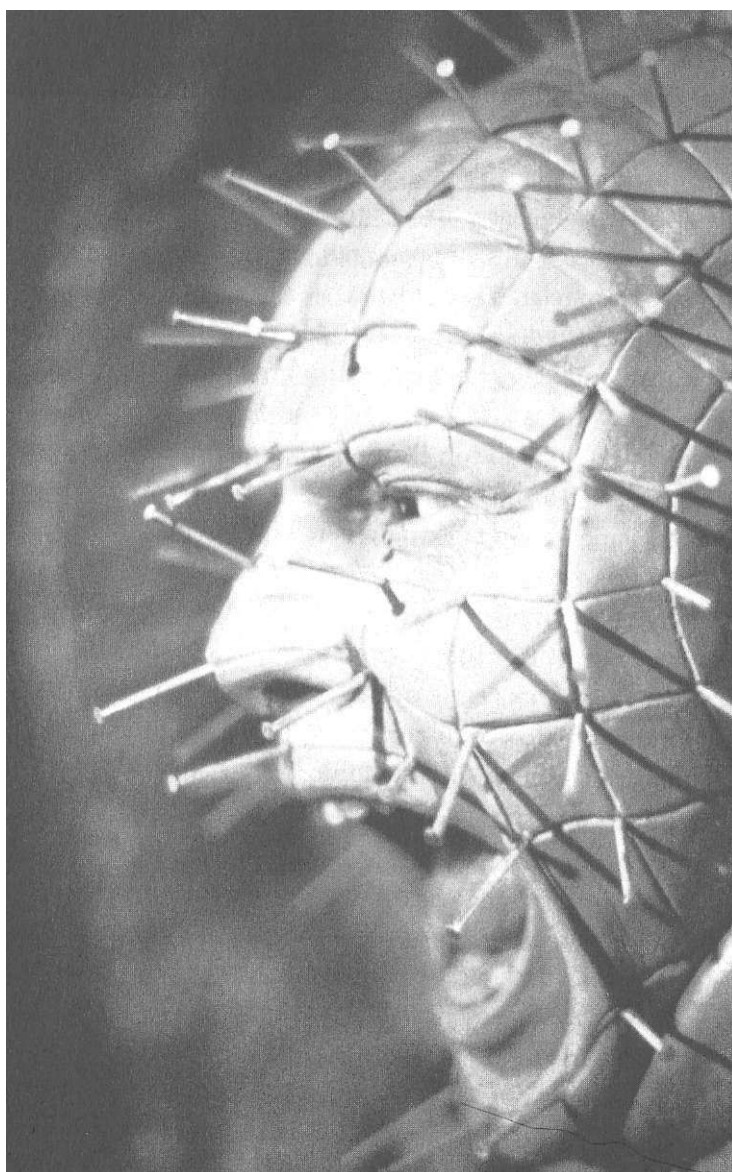
ocultista cuyos conocimientos sobre la carne, la lujuria y el dolor se verán generosamente ampliados con la intervención de los Cenobitas y su mundo de crueldad sin límites. Deseando convertirse en un maestro del perverso arte de infligir dolor, Frank es atrapado por los Cenobitas, quienes experimentan con Frank toda clase de refinadas y atroces técnicas de sexualidad violenta -las decenas de garfios que penetran y desgarran sus miembros, ligándolo a una telaraña de cadenas...-, alcanzando el éxtasis total con el minucioso descuartizamiento de su cuerpo -cf. ese *travelling* que muestra el sucio suelo del Infierno salpicado de sangre, pedazos de visceras y otros fragmentos de carne imposibles de identificar, culminado con el atroz *puzzle* que es la cara de Frank cortada en tres trozos...-.

Obviamente, no es extraño percibir esta lúgubre imaginaria sadomasoquista en *The Books of Blood*, asociada al horror más primario. Por ejemplo, en *The Skins of the Fathers*⁴³ —cuya heroína, Lucy, es la «elegida» por abominable estirpe de demonios para convertirse en la madre de una nueva raza...—, asistimos a un orgiástico coito contra natura -y vagamente zoofílico— entre la mujer y los demonios, en el que se evoca un fantástico *fist fucking*.

Recordaba perfectamente la hora que siguió, los abrazos de los monstruos. No tenían nada de torpes, groseros o perniciosos; eran abrazos de amante. Ni los aparatos de reproducción con que la penetraron uno tras otro le hicieron daño, aunque algunos eran tan largos como el brazo y el puño de Eugene, y duros como huesos. ¿Cuántos de aquellos seres la poseyeron aquella tarde? ¿Tres, cuatro, cinco? Mezclaron su semen en el cuerpo de Lucy provocán-

(43) *Las pieles de los padres*. Op. cit., n° 28, págs. 119-156.

LA NUEVA CARNE aNTONIO ¡OSÉ nAVARRO



He llrais er, 1987

*dole orgasmos con sus pacientes y cariñosas sacudidas. Cuando se marcharon y la luz del sol volvió a acariciarle el cuerpo se sintió desamparada..*⁴⁴.

En *Dread*(45), el profesor Quaid obtiene un gélido placer sexual alterando las mentes de sus víctimas -el cerebro es, en definitiva, otro pedazo de carne gelatinoso, húmedo, manipulable...-, explotando sus miedos y sus fobias: el asco a comer carne, el espanto al silencio, a la oscuridad. Y como un antiguo libertino, tortura a sus víctimas en un lugar apartado, un espacio que rezuma una fetichista decrepitud, idóneo para arropar maldad y placeres prohibidos:

La calle Pilgrim estaba desolada. La mayoría de las casas no eran más que escombros. Unas cuantas estaban en demolición. Las paredes interiores quedaban expuestas de forma poco natural: papeles pintados rosa y verde pálido, las chimeneas de los pisos superiores colgando sobre abismos de ladrillos humeantes. Las escaleras no conducían, ni de ida ni de vuelta, a ninguna parte(46)

Encerrada en una «habitación pequeña y anodina», la víctima empieza «su guerra contra la histeria: sus patéticos esfuerzos para impedir que sus miedos volvieran a salir a flote. Las lágrimas. Las muñecas ensangrentadas»⁴⁷; y la excitación del torturador crece ante los matices más instintivos:

(44) *Op. cit.*, n° 43, pág. 131.

(45) *Terror. Op. cit.*, n°28, págs. 11-50.

(46) *Op. cit.*, n° 45, pág. 24.

(47) *Op. cit.*, n° 45, pág. 38.

Ya sabes cómo huelen a veces las mujeres: no es sudor, es otra cosa. Un olor denso, a carne. Sangriento⁴⁸.

Una excitación que no conoce límites ni componendas sociales; de ahí su matiz subversivo. En *Confession of a (Pornographer's) Shroud*(49) el cadáver mutilado del protagonista, Ronnie, yace sobre la mesa del forense, que mantiene una actitud poco profesional respecto a la viuda.

El patólogo había visto cosas peores, mucho peores (...) Esperó paciente y atentamente a que trajeran a la mujer del difunto a su reino de ecos. Tenía la cara pálida y los ojos hinchados de llorar demasiado. Posó la vista sin amor sobre su marido, contemplando impávidamente las heridas y las señales de tortura. El patólogo imaginó la historia completa de esta última confrontación entre el Rey del Sexo y su imperturbable mujer (...) El patólogo se propuso consultar la dirección de esa hermosa viuda. Le resultaba delicioso esa indiferencia ante la mutilación; pensar en ella le excitaba⁵⁰.

La carne mutilada, una mujer deseable y la enfebrecida mente del galeno; una combinación perfecta para avivar el mórbido *voyeurismo* de Clive Barker, quien, en un alarde de falsa implicación personal, narra sus historias en tercera persona. Como si fuera un patólogo efectuando el análisis de un cuerpo sin vida, pero sin su frialdad, sin su conciencia científica. «¿Sabes lo que significa la palabra autopsia? Significa ver con los propios

(48) *Op. cit.*, n° 45, pág. 28.

(49) *Confesiones del sudario* (de un pornógrafo). *Op. cit.*, n° 10, págs. 115-152.

(50) *Op. cit.* n° 49, pág. 125.

ojos. El trabajo del escritor que se dedica al horror tiene ese sentido. El acto de ver con tus propios ojos y decir "puedo ver eso"...» declaró en cierta ocasión⁵¹. Pero el literato británico, cuando describe el dolor en sus narraciones, lo hace con el mismo malsano entusiasmo de quien explica, con todo lujo de detalles, sus aventuras sexuales, haciendo hincapié en los apuntes más escabrosos, sustituyendo los fluidos vaginales o seminales por explosiones de podredumbre. He aquí un revelador ejemplo, extraído de *How Spoilers Bleed*⁵².

Al sujetarlo Dancy, que sólo pretendía levantarlo para que no estuviera apoyado sobre las rodillas sangrantes, se le abrieron nuevos cortes donde lo tocaba. Dancy sintió cómo brotaba la sangre bajo sus manos y cómo se le arrancaba la carne del hueso. La sensación superó incluso su gusto por la agonía. Al igual que Locke, abandonó al hombre perdido.

-Se está pudriendo -murmuró (53)

Incluso en la descripción de la Nueva Carne mutante, expresión del advenimiento más allá de la muerte de una conciencia maligna, como acontece en el relato *In the Flesh*(54) se observan retorcidas analogías con la apasionada agitación de cuerpo copulando:

...vio algo de aquel insecto en esa anatomía: la forma en que curvaba sobre sí misma el brillante lomo, dejando al

(51) «Horror Visionary» por Michael Beeler. *Cinefantastique*, vol. 26, n° 3, abril de 1995.

(52) *Cómo se desangran los expoliadores*. *Op. cit.*, n° 22, págs. 119-147.

(53) *Op. cit.*, n° 52, pág. 137.

(54) *En persona*. *Op. cit.*, n° 22, págs. 39-86.



*descubierto el pataleante enredo que le cubría el abdomen. Por lo demás, era la única analogía existente con el insecto. Su cabeza estaba plagada de lenguas que lamían los ojos a manera de párpados, y que recorrían los dientes, mojándolos y remojándolos constantemente; de unos agujeros humeantes que había en sus flancos brotaba un olor a cloaca. Sin embargo, aquel horror retenía un cierto residuo humano, y los ruidos que emitía no servían más que para destacar la asquerosidad del conjunto. Al ver aquellos ganchos y aquellas espinas, Cleve recordó el grito atroz de Lowell.*⁵⁵

A grandes rasgos, en el erotismo sadomasoquista que rezuman los relatos de Clive Barker, el dolor no juega solamente como vector de la subjetividad que se proyecta a los objetos —e incluso a los cuerpos que parecen objetos—, sino a una reconfiguración de la subjetividad, la cual transgrede los límites de la violencia y el sexo simultáneamente. Una sexualidad proteica y polimorfa donde la corporalidad es el escenario por excelencia de una transgresión que se desliza entre «ganchos (...); cuchillos, martillos y sopletes de oxiacetileno»⁵⁶ y el sexo cruel. Barker refleja una nueva concepción de nuestro cuerpo y su relación con los objetos que lo rodean y lo dañan: la Nueva Carne aquí aparece como una utópica comunión sexual entre el cuerpo y su abyecto profanador, el metal punzante, cortante... El siguiente paso era darle entidad (¿cuerpo?) audiovisual.

Barker sufren un evidente trastorno, suavizándose, haciéndose menos virulentas, menos agresivas para la sensibilidad del especta-

(55) *Op. cit.*, n° 54, pág. 79.

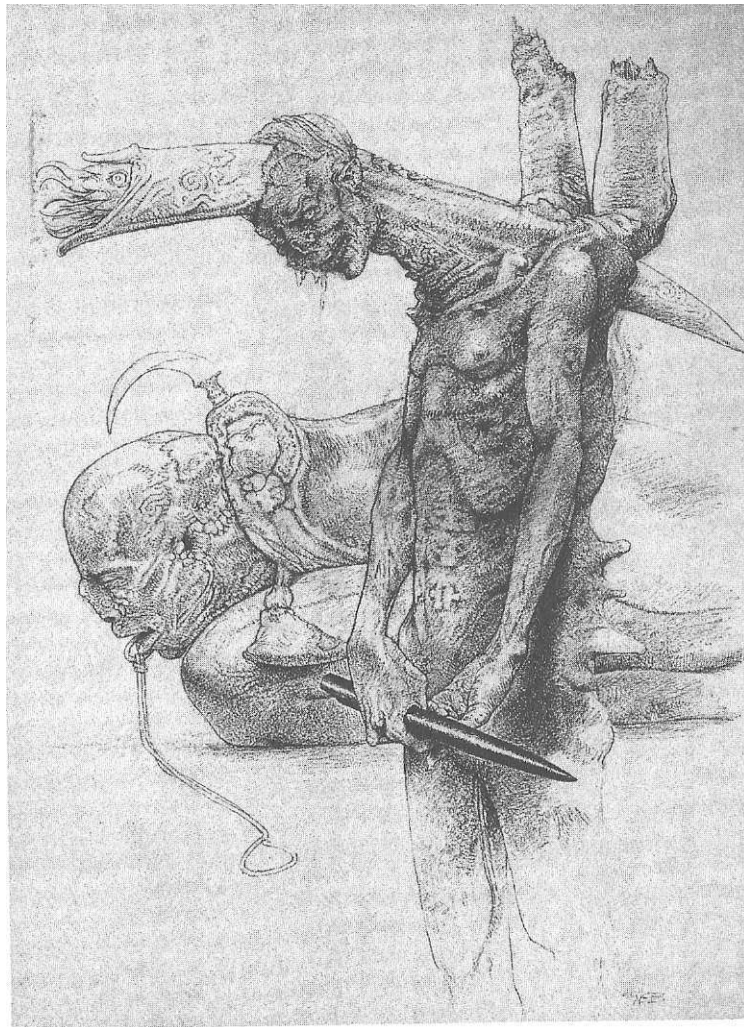
(56) *Op. cit.*, n° 49, pág. 124.

dor. Quizá podría pensarse que el escritor, al convertirse en cineasta, pierde inspiración. Pero viendo sus primeros cortometrajes, *Salomé* *The Forbidden*, y especialmente su primer largo, *Hellraiser. Los que traen el infierno*, está claro que el talento de Barker, su ímpetu a la hora de concebir nuevos espantos, permanece intacto. El problema radica, lógicamente, en el seno del propio medio cinematográfico. La literatura, debido a su carácter elitista y minoritario -a pesar de las grandes maquinarias editoriales-, es un ámbito artístico que admite ciertas dosis de experimentación y riesgo -aunque, en honor a la verdad, cada vez menos-; el cine, por el contrario, a causa de su sesgo popular y masificado, ligado a unos intereses industriales mucho más draconianos, no acepta salidas de tono ni la brusca ruptura con los estereotipos a que, según los ejecutivos de los estudios, está acostumbrado el público.

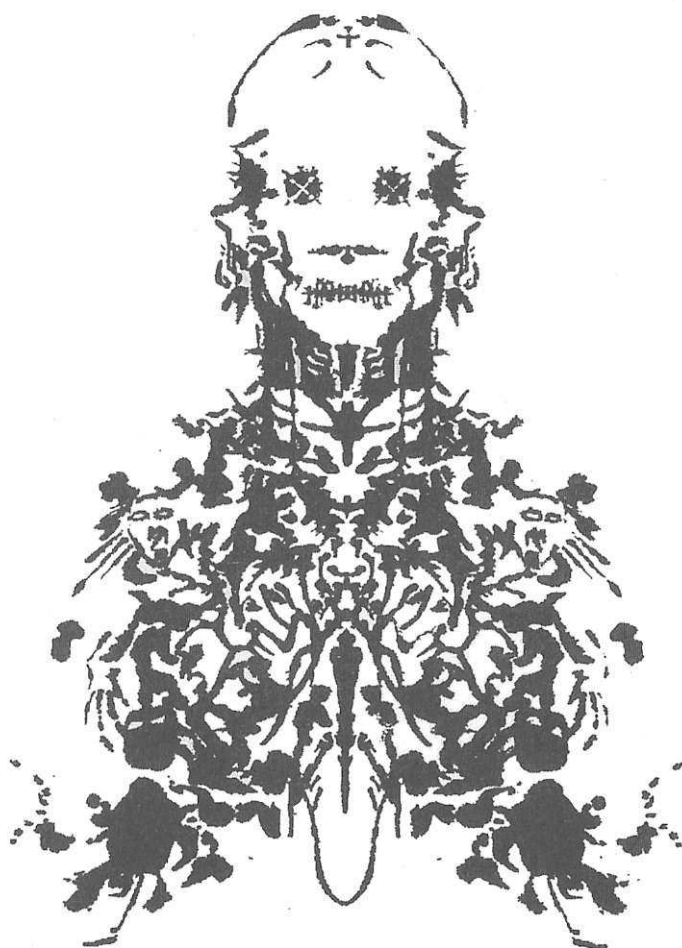
Tanto *Hellraiser. Los que traen el infierno*, como *Razas de noche* y *El señor de las ilusiones* padecieron en su momento cortes de cara a su exhibición en el mercado estadounidense y británico; cortes que afectaban principalmente a las escenas de violencia, a planos donde la carne es cortada, golpeada y vejada, desvirtuando así el sentido del discurso barkeriano sobre la íntima conexión entre el goce y el dolor, entre una subjetividad perversa y la aberrante mutación de la carne. Este hecho llegó a sus máximas cotas de adulteración con *Razas de noche* -adaptación cinematográfica de la novela *Cabal* (57), probablemente uno de sus textos menos atractivos—, cinta sabotada por la *major* que la financiaba desde

(57) *Cabales* una novela corta de unas doscientas páginas publicada por primera vez por Harper Collins en 1988, acompañada de los cuentos *The Life of Death*, *How Spoilers Bleed*, *Twilight the Towers* y *The Last Illusion*, pertenecientes al tomo sexto de *The Books of Blood* -y recogidos por la antología *Sangre 2*, *op. cit.*, nº 22-, el cual, como ya hemos subrayado con anterioridad, fue bautizado en Estados Unidos con el título de *Cabal*. En España dicha novela fue publicada por Plaza & Janes Editores S.A., Barcelona, 1989.

SUFRIR ES GOZAR: LA NUEVA CARNE SEGÚN CLIVE BARKER



Influencia de Clive Barker en el arte. *Barlowes Inferno*,
por W. D. Barlowe, 1998



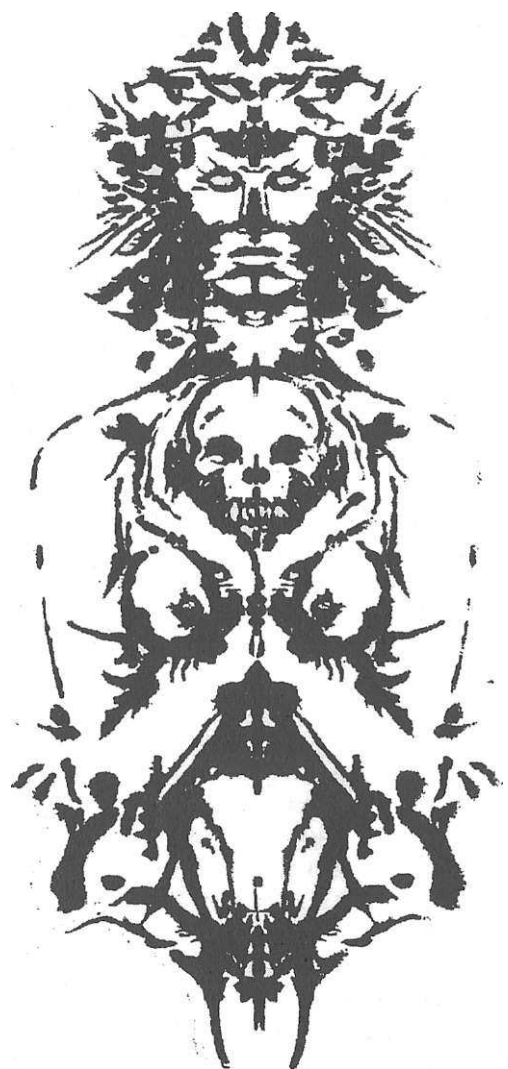
Dibujo en tinta realizado por Clive Barker para ilustrar
su novela *Cabal*, 1988

el mismo rodaje, tal como explica Doug Bradley: «Se hizo evidente en seguida que no rodábamos una película de terror convencional. No me sorprendió que Clive intentara llevar ese género a sitios aún no explorados, convertirlo en algo completamente distinto. Había una cualidad mítica, casi épica en los decorados y algunas de las escenas, que me recordaban más a algo similar al *Satiricón* de Fellini que a las películas de terror actuales. También rodábamos una adaptación muy fiel de la novela: una oscura fantasía, el romance entre una chica y un chico muerto (...) Parece que el problema básico para la 20th Century Fox, en Los Angeles, era que los monstruos eran buenos. Sea cual fuera la razón, se metieron continuamente en la película, reestructurando parcialmente la narrativa y cambiando el final, forzando sin descanso a Clive para devolverlo a los estándares del género. Se mantuvo en el proyecto en una actitud muy suya de limitar al máximo los daños y parecía medio muerto cuando regresó a Londres»⁵⁸. De ahí que *Razas de noche* sea el film menos inquietante y atractivo de la corta carrera cinematográfica de Barker como director. Como muy bien indicó en el momento de su estreno el crítico norteamericano Richard Harrington, la novela «muestra la humanidad de "las razas de noche" y la inhumanidad de las autoridades que intentan destruirlas como una apremiante paradoja. Pero en la película esto se reduce a la física confrontación entre estúpidos monstruos vestidos de uniforme y sensibles seres humanos ataviados con extravagantes máscaras. Los efectos visuales de Image Animation son maravillosos, pero al final, Barker concentra todas sus energías en unos maquillajes que no pueden ocultar las deficiencias del guión»⁵⁹.

(58) *Monstruos sagrados. Grandes actores y sus caracterizaciones en la historia del cine de terror*, por Doug Bradley (págs. 174-176). Nuer Ediciones, Madrid, 1998.

(59) Reseña aparecida el 21 de febrero de 1990 en *The Washington Post*.

LANUEVA CARNE ANTONIO JOSÉ NAVARRO



Dibujo en tinta realizado por Clive Barker para ilustrar
su novela *Cabal*, 1988

Pero tal vez no todo sea imputable a la nefasta injerencia de la Fox, como parece indicar el caso de *Candyman: el dominio de la mente*. El cuento en el que se basa la cinta, *The Forbidden*⁶⁰, narra las peripecias de una socióloga, Helen, que analiza el significado oculto de los *graffitis* de un suburbio londinense, descubriendo la fantasmagórica presencia de un ser demoníaco -«The Candyman», el Caramelero- que *seduce* a sus víctimas ofreciéndoles, en lugar de amor infinito, de placeres prohibidos, el éxtasis de la propia muerte como lasciva forma de conocimiento. «¿Qué saben los buenos salvo lo que los malos les enseñan mediante sus excesos?», susurra el Caramelero antes de que Helen abandone toda ambición por la vida, entregando su carne, su cuerpo, a la oscuridad, sustituyendo el coito por una hoguera que los consumirá juntos, fundidos en un tierno abrazo. Por contra, *Candyman: el dominio de la mente*, escrita y producida por el propio Clive Barker, y dirigida por Bernard Rose -autor de *Casa de papel* (*Paperhouse*, 1988), esteticista e inquietante recreación de las pesadillas y angustias infantiles-, derivó en una especie de Freddy Krueger para adultos con ciertos excesos truculentos, que convirtió al actor afroamericano Tony Todd en pasajero ídolo del *fandom*. Las presiones de las modas y de los intereses crematísticos que dominan por completo la industria del cine han dejado una huella indeleble en el cine de Barker.

Tales presiones también se pusieron de manifiesto en *El señor de las ilusiones*, la tercera y última película dirigida por Barker hasta el momento. Adaptación de *The Last Illusion*⁶¹, otro de

(60) *Op. cit.*, n° 17.

(61) *La última ilusión*. *Op. cit.*, n° 22. Hago notar al lector que mi análisis de la obra literaria de Barker se centra en los relatos de *The Books of Bloody* que, a mi juicio, su superioridad cualitativa frente a las novelas del autor es obvia. Es más, considero que los cuentos ofrecen la más pura muestra del talento literario de Barker, alejado de una *marca de fábrica*, tal y como evidencian sus novelas, a excepción de *Hellbound Heart* (1986).

los cuentos pertenecientes a *The Books of Blood*, el film desestima toda la enrarecida y sucia atmósfera que envuelve al argumento —la viuda de un mago *auténtico* recurre a un escéptico detective privado llamado Harry D'Amour⁶² para impedir que los demonios roben el alma de su difunto esposo, como pago a sus servicios pasados...—, el cual se halla salpicado de sexo escatológico, aderezado con unas gotas de sadismo, como puede comprobarse en el siguiente fragmento:

Al mirar al Raperee, Harry se olvidó de su enemigo más cercano, y éste le metió un pedazo de carne en la boca. La garganta se le llenó de un fluido acre; sintió que se ahogaba. Abrió la boca y mordió con fuerza el órgano, arrancándolo de cuajo. El demonio no gritó, sino que lanzó torrentes de excremento caliente por los poros que tenía en el lomo y se soltó. Harry escupió mientras el demonio se alejaba a rastras⁶³.

A cambio, asistimos a un duelo entre magia *blanca* y magia *negra*, entre Swann (Kevin J. O' Connor), el mago fallecido, y Nix (Daniel von Barga), líder de una secta de pseudosatanistas a lo

(62) Personaje muy querido por Clive Barker que aparece en diversas obras suyas —protagoniza la novela *Everville* (Harper Collins Publishers, 1994), y aparece muy brevemente en *Coldheart Canyon: A Hollywood Ghost Story* (Harper Collins, Londres, 2002)—, lo cual ha propiciado, incluso, una antología de narraciones cortas protagonizadas por el *Private Eye*. Con este personaje de Harry D'Amour, el escritor británico combina su amor por la novela negra —especialmente por Raymond Chandler— y por lo fantástico. Además, con D'Amour, Barker rinde tributo a otros investigadores de lo sobrenatural, muy populares en la literatura fantástica anglosajona, como Martin Hesselius —Joseph Sheridan Le Fanu (1814-1873)—, John Silence —Algernon Blackwood (1869-1951)— y Jules de Grandin —Seabury Quinn (1889-1969)—.

(63) *Op. cit.*, n° 61, pág. 224.

Charles Manson, que viven como cavernícolas en las angostas entrañas de un rancho abandonado —*cf.* los *graffitis* en las desconchadas paredes de la casa, a caballo entre una pintura rupestre y los simbólicos anagramas que esbozan los chamanes centroamericanos tras sus «viajes»...—, que, a su vez, recuerda vagamente a la casa donde moran los matarifes de *La matanza de Texas* (*The Texas Chainsaw Massacre*, Tobe Hooper, 1974). No se advierten en *El señor de las ilusiones* nada que nos remita al vidrioso, lúgubre concepto que tiene Clive Barker de la Nueva Carne —cuya intriga detectivesca utiliza los clichés más socorridos de cualquier *thriller* televisivo, si no fuera por las diversas pinceladas terroríficas que le dan cierta textura mal-sana...—, excepto la secuencia final: los acólitos de Nix cortan sus cabellos arrancándose parte del cuero cabelludo y rompen decenas de botellas para arrastrarse por los cristales y preparar su carne para los secretos que su Maestro va a revelarles...

Como excepción que, hoy por hoy, confirma este chocante desenfoque cualitativo del tortuoso universo literario de Clive Barker en su traslación fílmica, tenemos en *Hellraiser. Los que traen el infierno* una afinada muestra de lo que debería ser un cine de horror absolutamente barkeriano. Dejando a un lado el hilo argumental de la película —que conjuga de manera muy desigual una innovadora visión sobre el cine satánico y la demonología⁶⁴,

(64) En el libro *The Satanic Screen. An Illustrated Guide to the Devil in Cinema* (Creation Books, Creation Cinema Collection, nº 17, Londres, 2001), su autor, Nikolas Schreck (sic), afirma: «Barker crea uno de los más significativos mundos ocultos desde los Mitos de Cthulhu de H.P. Lovecraft. Como los Primordiales o Primigenios que aullan en las historias de Lovecraft, los Cenobitas no son una mera reformulación de una doctrina satánica ya establecida. Por contra, son un elemental reflejo de las obsesiones psicosexuales de Barker, reflejando de forma notablemente abierta las prácticas sadomasoquistas que empezaban a aflorar en los años ochenta (...) La imagen del líder de los Cenobitas, Pinhead es uno de los pocos demonios del cine reciente que aún perturba, tocando inexplorados territorios psíquicos donde la tradicional imaginaria satánica no ha logrado penetrar», pág. 211.

pinceladas terroríficas para adolescentes, y unas pinceladas del muy británico *thriller* con asesinos y psicópatas⁶⁵ ...-, *Helraiser. Los que traen el infierno* es más un film plástico que narrativo. La voluntad del realizador por consumir un impactante ejercicio de estilo se manifiesta, secuencia a secuencia, con innegable pomposidad. Pero, ¿es esto censurable, y más en un tipo de ficción terrorífica como la que practica Clive Barker? Creo que no, pues, si las mejores narraciones del escritor británico atesoran alguna virtud, ésta es su hábil construcción de una atmósfera, de una textura, elementos sumamente escurridizos a la luz de cierta hermenéutica materialista y/o científicista, pero tan tangibles como el propio lenguaje. Y más cuando nada en la película resulta gratuito o decorativo. «Todas las metáforas sobre el estilo acaban por situar la materia en lo interior, el estilo en lo exterior. Sería más acertado invertir la metáfora. La materia, el tema, está en el exterior; el estilo, en el interior. Como escribe Cocteau: "El estilo decorativo no ha existido nunca. El estilo es el alma y, por desgracia, en nosotros el alma asume la forma del cuerpo" (...) En casi todos los casos, nuestra manera de expresarnos es nuestra manera de ser», apuntó Susan Sontag en un antológico ensayo⁶⁶. De ahí que, para aprehender la esencia de *Helraiser. Los que traen el infierno*, es

(65) La arquetípica casa británica, con su correspondiente parcela de terreno ajardinado, suele ser el reducto de psicópatas y mentes perturbadas. Aquí, la amante y cuñada de Frank, Julie (Clare Higgins), a fin de proveer a aquél de la sangre necesaria para reconstruir poco a poco su cuerpo, atrae hasta su cubil a varones hambrientos de sexo fácil y sin compromisos, y como una moderna sirena urbana, los mata y devora... Todo ello escudado tras la somnolienta normalidad que exuda la mansión donde acontecen tan terribles sucesos. Sin llegar a tales extremos de espanto, recordemos, por ejemplo, títulos como *Plan siniestro (Seance on a Wet Afternoon)*, Bryan Forbes, 1964) o *El estrangulador de Rillington Place (10 Rillington Place)*, Richard Fleischer, 1971).

(66) *Contra la interpretación*, por Susan Sontag. Editorial Alfaguara, Madrid, 1996, pág. 43.

recomendable adherirse emocionalmente a las imágenes del film, sometiendo al intelecto al azote de lo abyecto y lo sangriento, siguiendo una especie de ruda disciplina inglesa donde las pulsiones sadomasoquistas de la Nueva Carne barkeriana se revelan como un inmisericorde flagelo visual. El mástil infernal que gira sin cesar, haciendo tintinear las cadenas, argollas, garfios y punzones que cuelgan de él, rezumando sangre...; la atroz belleza física de los Cenobitas, devotos monjes de la automutilación y el dolor/placer extremos⁶⁷; y no solamente la de «Pinhead» —con su cabeza cuarteada, en precisas cuadrículas, en cuyos ángulos se hunden grandes clavos de acero, configurando una satánica corona de espinas-, sino, especialmente, la de «Chatterer», en cuyo rostro absolutamente despellejado, carente de globos oculares, sin labios, destaca una dentadura que no para de castañetear —¿de dolor? ¿de placer?—⁶⁸; la vampírica corporización de Frank —rellenando su mondo esqueleto de vísceras, de músculos, de venas y arterias, de piel...-, que recupera su aspecto humano al devorar a los hombres que «caza» Julia, reducidos a poco más que un cuero agrietado y negruzco tras la succión... Instantes que certifican la idea extrema que tiene Clive Barker de la Nueva Carne, mutante, atormentada por mil y un espantos: un afilado anzuelo rasgando nuestra piel, que un músculo despellejado y ensangrentado, pueden ser tan excitantes y deliciosos como el roce de un cabello o una boca húmeda recorriendo los más ocultos rincones de nuestro cuerpo.

(67) Según la RAE, cenobita es una persona que profesa la vida monástica.

(68) En el corto *The Forbidden* ya se intuye algo del aspecto de los Cenobitas: en el damero que cuelga de una pared, en cuyas intersecciones sobresalen unos clavos de grandes dimensiones; en el tipo desollado que aparece en las primeras secuencias...

LA NUEVA CARNE



Pintura de Clive Barker para la cubierta de *Books of Blood*, vol. 5

CHARLES BURNS
PSYCHOTRONIC NEW FLESH POP

RUBÉN LARDÍN

A bote pronto, la mitología neocárnica parece monopolio de cine y literatura, pero los militantes del cómic (hoy «arte secuenciado» para academicistas y dibujantes con complejos) tienen bien presente que las viñetas han sido terreno infinito y exclusivo para trasnominaciones, metonimias, ideogramas y otras representaciones del alma. Desde que algunos maestros revolucionasen el cine a partir de transparencias, creaciones cosméticas y efectos especiales, y a día de hoy no digamos, con el advenimiento y perfección vertiginosa de las aplicaciones digitales, el cómic y todos sus atavismos gráficos (que son la historia de la especie misma) queda como un medio más, ya no el único exacto, para la introspección y la puesta en forma de utopías concretas. Y hablo de la forma en su acepción de «materialidad», de subdivisiones espaciales con valor biológico; del ojo, parafraseando a Arnheim¹, como testigo de la verdad. Ignoro si Lovecraft sabía dibujar, pero en cualquier caso dudo que hubiera sido capaz de plasmar en formas lo que solía describir esputando adjetivos. Alberto Breccia sí supo hacerlo y nos lo dio a *ver en*. for-

(1) Rudolph Arnheim, *Arte y percepción visual*. Alianza Forma. Madrid, 1979(1989).

ma de cómic². En tiempos muy lejanos, antes de la invención de la fotografía y de otras extensiones del cuerpo sensitivo, la representación gráfica manual fue la única manera de traducir pensamientos en «materia», en objetos de visión. La literatura de la Nueva Carne es válida y valiosa, claro, pero el concepto neocárnico, desde su definición, tiene mucho de sentido corporal, de cuestiones internas «ocularizadas», de ver lo que no se ve y, quizá, hasta lo que no se piensa. La Nueva Carne es, en gran parte, un ennoblecimiento inverso de la poesía, un cincelado del verbo para la soma de las entrañas (otra discusión absurda y divertida sería la de si verbo o imagen, huevo o gallina). La Nueva Carne nos lleva al entendimiento por las partículas, como una filosofía del átomo de semántica pop.

Si bien el cómic, como decía, está dotado de una disponibilidad natural para la representación de lo irrepresentable, también hay que decir que no ha aprovechado sus posibilidades, al menos en lo que respecta al tema que aquí tratamos, como lo han hecho otros medios hermanos, ya el cine o el llamado arte contemporáneo, minado de «artistas de la carne». ¿Acaso podemos decir que sus célebres caricaturas desquiciadas hacen de Basil Wolverton un Francis Bacon de los tebeos? ¿Son neocárnicas las dislocaciones físicas y las fusiones desosadas entre individuos que propone Bill Plympton? ¿Entra en nuestra sistematización la pericia imposible del Mortadelo de Ibáñez para mutar en cucharilla de café, acueducto o escaramujo? ¿Son las representaciones gráficas que en historieta llamamos sensogramas -esos rayos y centellas sobre la cabeza de uno, esa lagrimitas estallantes de estupor- Nueva Carne? Si así fuera, cualquier cinética dibujada, y hasta el cubismo todo él, se contarían para la causa. Pero no, aun-

(2) Lovecraft-Breccia, *Los mitos de Cthulhu*. Ediciones Periferia. Buenos Aires, 1975.

que muchas de las herramientas gramaticales propias del cómic puedan entenderse como algo parecido a la somatización, la Nueva Carne no es sólo esa representación *material* de la *procesión* interna. La Nueva Carne es propuesta, intervención, sometimiento y asunción. Se trata de una conjugación avanzada del ser y el estar con respecto al entorno y, precisamente, entendido el cuerpo como entorno. Voy a intentar abandonar la prosopopeya durante unas líneas...

Ciertamente suena extraño que un medio tan inmediato, personal, efectivo e inmune como el cómic, no haya dado demasiados exponentes de «neocarnistas» que hoy poder convocar aquí. De hecho Charles Burns es nuestro único invitado. La filosofía que tratamos en estas páginas no es más que un matiz actualizados una relectura de viejas propuestas que ha adoptado conciencia de temporalidad, de contexto y de futuro. Pero los dibujantes de cómics parecen estar más centrados en el retrato lejano o propio y en toda clave. Acaso en surrealidades clásicas, ideas fugadas y en fantasías subjetivas para la desconexión. Pocas veces en propuestas para una filosofía global. Pero sí hay dibujantes, autores, que han escarbado, de forma lúdica o filosófica, en la criptografía de la Nueva Carne. Haciendo memoria aparece el veneciano Paolo Eleuteri Serpieri y sus sagas erótico-tentaculares basadas en la enfermedad, el canadiense y recién descubierto Dave Cooper, confundidos sus antihéroes en futuros matriarcados de pústulas y sexualidades atroces, reinventadas; o nuestro Miguel Ángel Martín y sus criaturas de suave y ballardiana tonalidad. Algunos, es el caso de este último, se han posicionado, primero de forma derivativa y luego consciente, en un pensamiento neocárnico que considera en su discurso propuestas tecnológicas, científicas, culturales y sociales; que predice, procura entender y acomoda, los caminos que han de convenirnos desde un punto de vista ético, individual y colectivo. Pero ciertamente ninguno

como el norteamericano Charles Burns ha centrado su arte, sin conocimiento de clase ni de fundación, en lo que hoy vendrían a ser los postulados de la Nueva Carne. Charles Burns es un impulsor tan importante de la doctrina como puede serlo Orlan o David Cronenberg. Su aportación es la de una Nueva Carne que lo es por elementos, por lugares comunes y por paisajismo. Más que reflexionar y dar soluciones, Burns recorre los senderos de la carne curioseando, sin arrellanarse en el concepto.

Pero el cómic no siempre obtiene la atención que merece ni sus protagonistas son conocidos, así que situemos primero al hombre que nos ocupa.

EL CHARLES BURNS DE CARNE Y HUESOS

Charles Burns nace en 1955 en Washington DC, capital de la tierra prometida. Por entonces su madre es ama de casa y su padre todavía estudiante. Más tarde se empleará como oceanógrafo para el gobierno y esa profesión hará que la familia se traslade a Colorado, a Maryland, a Missouri y, por fin, cuando Charles tenía unos diez años y su hermana tres más, se establece en Seattle, en un vecindario pletórico de árboles. Ese nomadismo temprano y la afición del padre por los tebeos hace que el chico complementemente amistades eventuales con la lectura y el dibujo. «Para mí los tebeos son una actividad solitaria. (...) Fue una de esas cosas que empiezan antes de que aprendas a leer».³ Por casa corren antologías de *Pogo* y *Li'l Abner*, pero uno de los grandes descubrimientos sería el *Tintín* de Hergé, que aunque en Europa vende un ejemplar cada tres segundos todavía a día de hoy, en

(3) En *U, el hijo de Ulrich*, n°17. Entrevista de Óscar Palmer. Madrid, julio de 1999.

CHARLES BURNS



Autorretrato de Charles Burns, *Animal Self-Portrait*, 1992

EE.UU. no deja de ser una obra bastante desconocida para el público general. «Aún sigue siendo un tebeo minoritario, pero a principios de los sesenta lo era muchísimo más. Mi padre me compró varios, creo que el primero fue *El cetro de Ostokar*, y yo me encontré como en el cielo. Eran unas historias tan geniales, con un dibujo tan estupendo y tan limpio, que me implicaba muchísimo en la lectura»⁴. Al joven Burns también le gustaba el Batman de Bob Kane, con sus villanos maliciosos, aunque si hablamos de maldades, la influencia definitiva la hallaría en las páginas de los tebeos de la EC y en el *Mad* de Harvey Kurtzman. «Mi hermana mayor los cogía de las estanterías y los leíamos juntos. Eran espeluznantes. Incluso los *Mad* me parecían inquietantes. Había algo en la cualidad de las líneas... creo que todavía estoy intentando emular en mi trabajo algunas de aquellas oscuras sensaciones»⁵. Artistas como Bill Eider y luego publicaciones como *Creepy*, *Eerie* o el *Famous Monsters of Filmland* fueron cruciales en su formación. También el cine y la televisión, con series como *The Outer Limits* o películas de terror de serie B y Z entre las que Burns menciona *Giant Gila Monster* (Ken Curtis, 1959) o *The Amazing Colossal Man* (Bert I. Gordon, 1957) fueron semilla. «Hubo una película en particular que tuve que dejar de ver y salir de la habitación. Era una mala película de William Castle llamada *The Tingler* (1959). Había una escena en que el tipo inyecta algo a su mujer, quería asustarla hasta matarla. Ella es muda y no puede gritar. Va a morir. Luego está esa escena en la que él corre por la habitación como un maníaco, lleva un hacha y ella huye hasta el lavabo. Cuando se gira ve una bañera llena de sangre y una mano empieza a emerger. Tuve que irme de la habitación. Aquello iba a peor, y a peor... Más que lo que podía ver,

(4) Ibidem.

(5) Ibidem.

era lo que imaginaba. Si hubiera sido un monstruo cualquiera habría sido divertido, sin problemas; pero era esa especie de situación psicológica...»⁶

Charles no era un chico con talante de líder, aunque era sociable no destacaba en los deportes, ni siquiera era un mal o buen estudiante, así que un buen día, para definirse, cogió cuatro bártulos de los que su padre tenía por casa y se puso a dibujar. Su obsesión era tal que intentaba obligar a sus amigos a que le imitasen, a que dibujasen sus propias historietas, quería compartir aquella magia que había descubierto. Después del instituto tomó clases de arte en la Universidad de Washington y terminó en el Evergreen College, en donde también se interesó por la pintura y la fotografía. Allí se relacionó con genios como Matt Groening y colaboró en exposiciones colectivas comisariadas por Linda Barry. Charles dibujó por entonces un par de historietas entroncadas con la ciencia ficción. «No sé cómo explicarlo... Una chica secuestrada por pequeños mutantes y bobadas así. Aquello no iba a ninguna parte. Después intenté hacer algo un poco más conceptual. Tenía una historia titulada *Pornographic Computer Romances*, que eran dibujos de ordenadores gimiendo. Un material realmente estúpido»⁷. Luego tantearía la fotografía, el vídeo conceptual y la música, pero el despegue real del autor de cómics llegó cuando tomó contacto con Art Spiegelman y su esposa, Françoise Mouly, responsables de *Ram*, una de las revistas más influyentes y vanguardistas de la historia del medio. Eran los primeros años ochenta. Spiegelman estaba expandiendo las miras de autores y público norteamericanos vadeando el *underground* y dándoles a conocer la obra de dibujantes como Jacques Tardi,

*

(6) En *The Comics Journal*, n° 148. Entrevista de Darcy Sullivan, editada junto a Frank Young y Scott Nybakken. Seattle, febrero de 1992.

(7) Ibidem.

Joost Swarte o el Martí de *El Víbora*. Además de algunas historias experimentales con imágenes yuxtapuestas, Burns dibujó en *Raw* la primera entrega de su personaje Chico Perro, un joven genuinamente americano que, acuciado por la necesidad de un trasplante de corazón, acude a un misterioso Dr. Benway que anuncia ofertas quirúrgicas en las páginas de un tabloide. La referencia a *El almuerzo desnudo* de Burroughs está en el nombre del doctor y después en su «consulta», que no es otro lugar que la poblada Interzona, un mercado de carne desquiciada. Allí el doctor le implantará un músculo de perro y el chico empezará a desarrollar instintos y comportamientos caninos, como roer huesos y olisquear el trasero de las chicas, que le impedirán una vida normal pero no por ello infeliz.

Seguidamente crea para *Raw* y desarrolla en *Heavy Metal* las aventuras *hard-boiled* de El Borbah, un investigador por encargo, basado en los luchadores enmascarados mexicanos e integrado en un contexto de serie negra clásica. Otro de sus personajes aparecidos en *Raw* sería Tony Delmonto, más conocido como Big Baby. Un niño estancado, el propio Burns mirando el mundo, que juega con soldaditos de plástico a los que destruye a manos de monstruos gigantes, indaga en el vecindario descubriendo conspiraciones invisibles a ojos de los adultos (a la manera de *Terciopelo azul*), y recrea en su vida argumentos y soluciones aprendidos en las películas malas de televisión, con chicas en biquini y bestias mutantes. En la contraportada (parodia directa de Tintín) de *Blood Club*, una historieta con fantasma infantil en campamento de verano, varios reclamos falsos rezaban cosas como: «Viñetas dentro de viñetas para niños que no están muy seguros de lo que están mirando». O «una brillante colección de libros ilustrados adorada por los niños (y recomendada por padres y profesores) de todo el mundo. Cada volumen de la colección incluye una excitante historia completa protagonizada por Big Baby, un mucha-

CHARLES BURNS



Millonario clonado con el cuerpo de un niño en *El Bprbah*, 1999

cho americano ligeramente anormal, cuyas aventuras le llevan del patio de su casa a los más recónditos rincones de su mente calenturienta. El número de lectores fanáticos de Big Baby se cuenta por miles, e incluyen no sólo a los niños sino también a un puñado de adultos imbéciles».

Poco después, junto a su mujer Susan Moore, profesora de pintura, Burns se traslada a Roma, en donde durante dos años participa activamente del colectivo Valvoline, una fuerza conjunta que editaba antologías de sus artistas Lorenzo Mattotti, Igort, Giorgio Carpinteri, Marcello Iori, Daniel Brori y Mattioli. Se trataba de la facción moderna, sofisticada y un tanto experimental del cómic en Italia, por entonces fenómeno cultural de primera línea. «El vivir en Europa me permitió ser más disociativo con América. Contemplarla con una mirada más despejada, ver mi cultura desde una perspectiva diferente»⁸. Por entonces Charles Burns ya había desarrollado una personalidad gráfica y narrativa evidente. Hoy vive en Filadelfia junto a su mujer y sus dos hijas y es uno de los nombres clave del cómic mundial.

MUTO, LUEGO SOY (LÍNEA CLARA Y NUEVA CARNE)

A lo que íbamos. El *cogito* cartesiano «pienso, luego soy» no deja de ser un axioma irrevocable en términos metafísicos: nuestro cuerpo está ahí porque lo pensamos. Pero habrá que verlo. Burns no tiene reparos en dibujar lo que se siente, aunque las formas sean las de un bicho del espacio exterior y por ello invaliden su obra para los menos elegantes. Sin intenciones de espesar el texto: «Al examinar después atentamente lo que yo era y ver que

(8) En U, *el hijo de Ulrich*. Op. cit.

(9) R. Descartes, *Discurso del método*. Alianza, Madrid, 1979 (1990).

podía fingir que no tenía cuerpo alguno y que no había mundo ni lugar alguno en el que no me encontrase, pero que no podía fingir por ello que yo no fuese, sino al contrario, por lo mismo que pensaba en dudar de la verdad de las otras cosas se seguía muy cierta y evidentemente que yo era, mientras que, con sólo dejar de pensar, aunque todo lo demás que hubiese imaginado hubiera sido verdad, no tenía ya razón alguna para creer que yo fuese, conocí por ello que yo era una sustancia cuya total esencia o naturaleza es pensar, y que no necesita, para ser, de lugar alguno ni depende de ninguna cosa material. De manera que este yo, es decir, el alma por la cual soy lo que soy, es enteramente distinta del cuerpo y hasta más fácil de conocer que él, y aunque el cuerpo no fuese, el alma no dejaría de ser cuanto es»¹⁰. Efectivamente, Descartes planteó un discurso con aspectos indiscutibles, pero lo erigió en una reflexión-comodín tan resolutoria como demagógica: «Reflexioné después que, puesto que yo dudaba, no era mi ser del todo perfecto, pues advertía claramente que hay mayor perfección en conocer que en dudar, y traté entonces de indagar por dónde había yo aprendido a pensar en algo más perfecto que yo; y conocí evidentemente que debía de ser por alguna naturaleza que fuese efectivamente más perfecta»¹¹. El filósofo defendía la teoría (la misma que exponía San Anselmo de Aosta quinientos años antes) aduciendo que hay quien no sabe elevar nunca el espíritu por encima de las cosas sensibles y acostumbra a considerarlo todo con la imaginación, componiendo el entendimiento a partir de los sentidos; pero la afirmación definitiva de un dios se antoja caprichosa y arbitraria, además de una manera de resignación como otra cualquiera, demostrativa de nuestra arrogante incapacidad y de los miedos consecuentes. Dios, como toda la metafísi-

(10) Ibidem.

(11) Ibidem.

ca, no existe, a Dios lo dudamos. Ciertamente que pensamos nuestro cuerpo, igual que pensamos un cuerpo ajeno muerto, pero sin cuerpo no somos. Al menos así lo da a entender tantas veces Charles Burns, que es capaz, en una de sus grandes obras, *Burn Again*, de corporeizar a la deidad de los católicos. Lo hizo sin barbas y en forma de cíclope, una opción que le dio algunos problemas de censura en su momento¹².

Burn Again es la historia de Bliss Blister, un tipo escarificado por su padre con intenciones mercadotécnicas. Una marca que representa en su pecho el rostro de Cristo hará de él fenómeno de feria y lo santificará como curador para el populacho torturado. Con los años, Blister intenta huir de su destino, pero un matrimonio fatal y el reencuentro con su padre le lleva a explotar de nuevo su estigma «milagroso». Nadando en lo aurífero gracias al fraude, un proyecto apoteósico, un parque temático que recrea el cielo y el infierno, llevará a Bliss a un crimen fatal y a la comunicación directa con Dios, que le conminará a construir un refugio para fieles ante el advenimiento del Juicio Final. La mística de Burns está empapada de la tradición del cine fantástico y de la paranoia de los años cincuenta, y la duda existencial es siempre omnipresente. En el universo de Burns el hombre está, no abandonado de la mano de Dios, sino sometido a ella en una pauta que se entiende existencialista: el hombre condenado a convivir con el miedo y la confusión. Así, Bliss Blister, un hombre sobornado por Dios, que le entrega personalmente los planos de su obra en la Tierra, dedica toda una vida a hacer carne de los misterios de la fe. A la manera de Sartre, Burns no se interesa en proclamar un ateísmo definitivo, pero, dudemos o no a Dios, la certeza de la condena y la libertad la halla en que el hombre no se ha crea-

(12) Burns ya había tentado la idea de una historieta con Dios como protagonista en la inacabada *Judgment Day* (1986).

do a sí mismo y que «una vez arrojado al mundo es responsable de todo lo que hace. (...) El hombre, sin ningún apoyo ni socorro, está condenado a cada instante a inventar al hombre»¹³. Y a inventar a Dios.

Siguiendo con estas sencillas y peregrinas conexiones filosóficas (pero que sirven como base ancestral para centrar un poco más el tema escurridizo de la Nueva Carne), podemos citar a Tournier cuando escribía que existir «quiere decir estar fuera, *sistere ex*. Eso que está en el exterior existe. Eso que está en el interior no existe»¹⁴. Para él la prueba de la propia existencia se encontraba en la evidencia del resto: «(...) yo mismo no existo más que evadiéndome de mí mismo hacia los otros»¹⁵. La conciencia del Yo implica la conciencia del Otro, y esta conciencia confirma la propia existencia. Sin reconocimiento exterior no se es. El arte de Burns afirma que la certeza vital, esa conciencia del Yo, llega con la forma concreta de estímulos nerviosos no necesariamente racionalizados *a priori*. Brotes de placer y dolor que están y hacen ser a partir de la duda y su enfrentamiento. El proceso de crecer. El cuerpo se da por hecho y servirá para que los personajes sean confirmados por su propia materia, serán cuando sientan y mayormente lo harán a partir de la emergencia de revoluciones físicas generadas en el interior de sus cuerpos, muchas veces mediante intervenciones externas. Y cuanto más sientan más *serán*, tanto para ellos mismos como para los demás. Y para bien o para mal. De hecho, la Nueva Carne no es más que una metáfora formal del desarrollo vital, una sublimación física de la carrera que va por dentro. El concepto está tan abierto que un

(13) R. Descartes. *Op. cit.*, págs. 26 y 27.

(14) M. Tournier, *Vendredi ou les limbes du Pacifique*. Gallimard, París, 1972, pág. 68. Citado por Cortés, J. M. G. En *Orden y Caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Anagrama, Barcelona, 1997, pág. 144.

(11) Ibidem.

prurito causado por un estado de ansiedad podría catalogarse como Nueva Carne; e igualmente, la intervención química que evitaría esa ansiedad y por extensión el prurito, sería Nueva Carne. Acción, intervención y reacción. Los cambios pueden ser causa de intrusiones artificiales experimentales (perder la virginidad, por ejemplo, es un acto experimental) o derivar, aunque siempre con motivación externa, de la propia inducción psicológica. El cerebro como carne y el cuerpo como vehículo, y acaso la mente como testigo.

Para Burns es importante la lectura social, la crítica a la inercia social. En una historieta de El Borbah, la titulada *Robot Love*, el protagonista es contratado por un matrimonio maduro cuyo hijo se ha fugado de casa. El Borbah descubre que el chaval ha sido captado por una secta de robots que ha decidido dejar de someterse a los humanos y cambiar las tornas. Los robots seducen subliminalmente a los chavales con su música electrónica y éstos, cansados de las dificultades de la adolescencia y aterrados ante una vida con emociones, se entregan al aprendizaje de la robótica aplicada, procediendo a implantarse órganos artificiales. Cuando El Borbah, cumplida su misión, entregue al chico a sus padres, éstos revelarán que lo que les preocupaba no era que su hijo andase con robots, ni que se haya implantado dos brazos artificiales; el temor se centraba en la posibilidad de que el chico se hubiera aficionado al sexo y experimentase con drogas. Los padres confiesan ser ellos mismos robots en un noventa por ciento de su cuerpo y recomiendan nuevas intervenciones de calidad a su retoño. La opción de la renovación cárnica se entiende aquí como reacción, pero nuestra proyección en el protagonista de la serie, El Borbah, nos la hace entender como inercia para, precisamente, integrarse en la apatía y el conformismo. El Borbah, testigo humano de lo que parece un nuevo orden social pero que es la tónica de siempre, se muestra asqueado ante la robotización. Ataviado con

mallá y máscara de luchador, bebe, fuma continuamente, le gustan los coches macarras (esas catedrales del siglo XX que decía Ballard) el bondage y la comida picante, y se muestra absolutamente «real», individual, socarrón y expeditivo en sus relaciones. El distanciamiento con el entorno que propicia su origen mexicano y la conjunción en él de rasgos tan coyunturales como folclóricos, lo convierte en nuestro foco de humanidad para asistir a historias misteriosas que no son más que la puesta en escena de una realidad estrambótica y alucinada: la de los EE.UU. y, por metástasis, la del planeta entero. «El Borbah era un personaje más bien pasivo, que sencillamente se arrastraba pesadamente por el escenario de los casos, los cuales solían resolverse por sí solos. Era sencillamente una persona... no sé, ridícula»¹⁶.

Para Burns, en todo caso, lo que está en el interior sí existe, sea de forma latente, por configuración genética o (predeterminación causal. Y el interior será la conciencia colectiva, la memoria social y la falsía de la cultura. Siempre será la *res extensa* (por seguir soltando latinajos), la materia pura en su invasión espacial, el estímulo para la *res cogitans* que, alterada, en este caso por la inducción de la música «tecno», intensificará las percepciones y les dará forma externa. La mayoría de las veces los cambios, las mutaciones, serán percibidos por los interesados sin necesidad del reconocimiento ajeno. Sienten, luego son. Y a veces son para dejar de sentir, para inmunizarse. Los estímulos provienen de fuera, de *los otros*, y son necesarios para la metamorfosis que «aparece como el itinerario mítico y circular entre la vida y la muerte, la continuidad a través de la mutación»¹⁷. Y los mutantes han de ser entendidos como víctimas, como seres entregados a una apatía desesperada, nunca como agresores.

(16) En *U, el hijo de Ulrich. Op. cit.*

(17) M. Tournier, *op. cit.*, pág. 147.

Pero la Nueva Carne que promulga Burns no parte de *cogí- tos* cartesianos ni de reflexiones complejas; Burns, más que preguntarse nada, se alimenta de la alienación, encuentra estímulo en ella para generar ideas e imágenes y les construye una exposición a medida. En su obra presenta sociologías, enigmas y cuestiones de la cultura popular que son retrato de una sociedad enferma y podrida, la más poderosa del mundo. La línea de Burns es clara, limpia y europeizada en pro de una visión nítida y objetiva. «No sé cómo explicarlo, pero siempre he tenido esa atracción por un estilo muy frío y preciso»¹⁸. Sus personajes son de una fisicidad plomiza y están poseídos por una cierta condición estática. Trazos exactos, espesas y concretas manchas de negro ratifican su lugar en el espacio y los mantienen en una existencia terrenal que siempre les es extraña. «Cuando hago portadas o ilustraciones puedo pensar en términos de color y crear cosas bien compuestas, pero me gusta que mis tebeos sean en blanco y negro»¹⁹. Fagocitador de recursos gráficos de la publicidad y del mentado cine de serie B y Z de los años cincuenta, de la ficción romántica y de la malévola ingenuidad doméstica de la televisión, la obra del autor no deja de englobarse, en una rama más exótica, en la tradición de las viejas historias de terror de la EC, aunque su propuesta se presta más a la lectura social o filosófica que aquéllas. «En principio hay una reacción puramente estética ante el arte y el diseño de aquel periodo. Por otra parte, la publicidad, la televisión y los medios en general vendían un estilo de vida realmente extraño, muy ajeno, casi marciano, que considero fascinante, y eso también me ha influido mucho. Las diferencias entre lo que se vende mediante un atractivo envoltorio y lo que hay en el interior de la caja realmente. Es obvio que prácti-

(18) En *U, el hijo de Ulrich. Op. cit.*

(19) Ibidem.

camente todas mis historias giran una y otra vez en torno al descubrimiento de lo que hay más allá de la superficie. La superficie, en todo caso, no deja de ser fascinante: esos anuncios en los que contemplas a la auténtica familia americana, sin problemas de pobreza, ni de racismo, ni nada por el estilo; esa gente blanca y pura que vuelve del trabajo... (...) En la América contemporánea sigue existiendo esa dualidad entre envoltorio y contenido, presente en todos los medios aunque especialmente en la televisión. Si ves las noticias, resulta verdaderamente increíble el modo en el que se presenta la realidad, increíble»²⁰.

En *Dead Meat* El Borbá se ve involucrado en una trama de hamburguesería experimental en la que el término *fast-food* se conecta directamente al encéfalo. En *Living in the Ice Age* se trata el mito de la criogenización con la óptica sensacional del cine psicotrópico: una empresa clona saludables cuerpos de bebé a partir de una célula de donantes terminales de economías holgadas. La cabeza original del donante-paciente es cosida al cuerpo infantil y se logra así el renacimiento en formato «niño-viejo»: cuerpos de un año de edad con cabeza y cerebro de adultos, seres que habrán de enfrentarse al mundo en pañales y ya malheridos en lo emocional. En *Love in Vein* un antiguo jipi iluminado por el ácido y el *rock'n'roll* funda una empresa fraudulenta de donantes de semen, *Sperm'n'stuff*, con la intención de regenerar un mundo podrido a partir de sus fluidos puros. Como Cronenberg, Burns divaga muchas veces en torno al tema de las corporaciones científicas o industriales y establece sus argumentos alrededor de ellas. Aunque su patrón es siempre el relato particular, Burns hace crítica y aboga en el fondo por una Nueva Carne social, global, más allá del individuo, una Nueva Carne invasora a partir de represiones y miedos íntimos pero que han de afectar a la totalidad de la espe-

(11) Ibidem.

cie. Una Nueva Carne que no sólo tiene que ver con lo que Clive Barker comentaba sobre el deseo de sobrepasar los supuestos límites de nuestro cuerpo. Se trata de una Nueva Carne generada a partir de la inexperiencia y el desconocimiento absoluto, de la perplejidad ante la vida. Costumbrismo atónito de alcance plenario desde las formas de la ficción más extravagante.

Aunque Burns confiesa no tener ningún interés en hacer sus propias versiones de las historietas de la EC o en mantener estructuras clásicas del terror, y en ocasiones hasta se ha recriminado en público esas formas terroríficas, su imaginería siempre rememora ese tono de película extravagante y de historieta de género. En ese sentido se desarrollan también los relatos que componen el álbum *Misterios de la carne*²¹. En él se encuentran varias de las narraciones imperfectas pero cruciales de nuestro autor, dibujadas entre 1980 y 1982 (el mismo año en que Cronenberg presentaba su basal *Videodromé*). En *La voz de la carne que anda*, que toma su idea de la película *The Brain that Wouldn't Die* (Joseph Green, 1963), se presenta una «conferencia verdadera» en el Instituto de Conducta Regresiva, cuyo auditorio es más un conjunto de fantoches y festivaleros que beben y fuman a discreción²². Se trata de la historia de un hombre cuyos excesos como científico hicieron de él mutante. Para las eternas noches de trabajo excesivo en su laboratorio, el protagonista se aplicaba durante unos segundos lo que él llama la bestezuela, un ser vivo diminuto que mordisquea su cuello y le renueva el sistema dotándole de una gran lucidez para la investigación. El único problema es que la bestezuela se reafirma creando adicción. Tras un accidente auto-

(21) Publicado en España por Ediciones La Cúpula. Barcelona, 1990.

(22) En la obra de Burns, los no iniciados en la autoexperiencia neocárnica se suelen entregar -como hacía El Borbah- a las pasiones terrenales, mientras que los que elevan su espíritu a cuestiones del alma como el hecho amoroso o la reflexión sufriente, serán sometidos a la evidencia física en breves momentos.

movilístico en el que pierde a su esposa (adúltera), el científico recupera la cabeza de la mujer y construye para ella una estructura de cuerpo artificial que la revive. Pero ella le pide un cuerpo real, un cuerpo perfecto al que ser cosida. Quiere ser carne. El hombre recorre día y noche las calles en busca del físico que ha de confirmar a su esposa resurrecta. El cansancio hace que se aplique la bestezuela regeneradora sin medida, hasta casi metabolizarla, mientras ésta va creciendo y oscureciéndose su piel. El hombre es detenido por vagabundeo e internado entre mutantes. Cuando tiene noticias de que el Instituto, a partir de sus anotaciones, ha dotado de cuerpo a su mujer, y que ésta ha conseguido el divorcio y vive feliz con su nuevo hombre, el científico se deja morir. Ahora la bestia campa a sus anchas en busca de un nuevo cuerpo, mientras es objeto de una campaña de *marketing* con la que el Instituto pretende venderla como poderoso estimulante de trabajo para la población. Aunque narra en primera persona, Burns introduce sendos prólogo y epílogo para observar la cuestión neocárnica desde una mirada externa, atendiendo a las posibilidades y consecuencias como curiosidad pseudocientífica.

En *Mal criado* un niño aficionado a las ciencias naturales captura un insecto de especie desconocida que luego se escapa y anida en el interior de su colchón. La crepitación del nuevo inquilino dentro de la cama se convierte en rutina nocturna para el chico. Años después, estudiando biología, el protagonista conoce a una chica con la que empieza a salir. En su primera cita se acuestan juntos en casa de él, y al despertar descubren una herida indolora en la muñeca de ella. Con el paso de las semanas la chica va acusando un comportamiento cada vez más frío, sus facciones se endurecen y parece transformarse muy lentamente. Una noche, cocinando, el chico se hace un corte. Ella acude rápidamente y, descubriendo un apéndice de invertebrado bajo el vendaje de su muñeca, lo introduce en la herida de él y allí desova...



Fragmento de la historieta «Mal criado», perteneciente
a *Los misterios de la carne*, 1990

Desde entonces el chico se verá esclavizado, recluso a su cama, mantenido su cuerpo por medios artificiales y dolorosos, como recipiente para la incubación cálida y salina de una nueva especie. Una carne nueva que toma la humana como génesis.

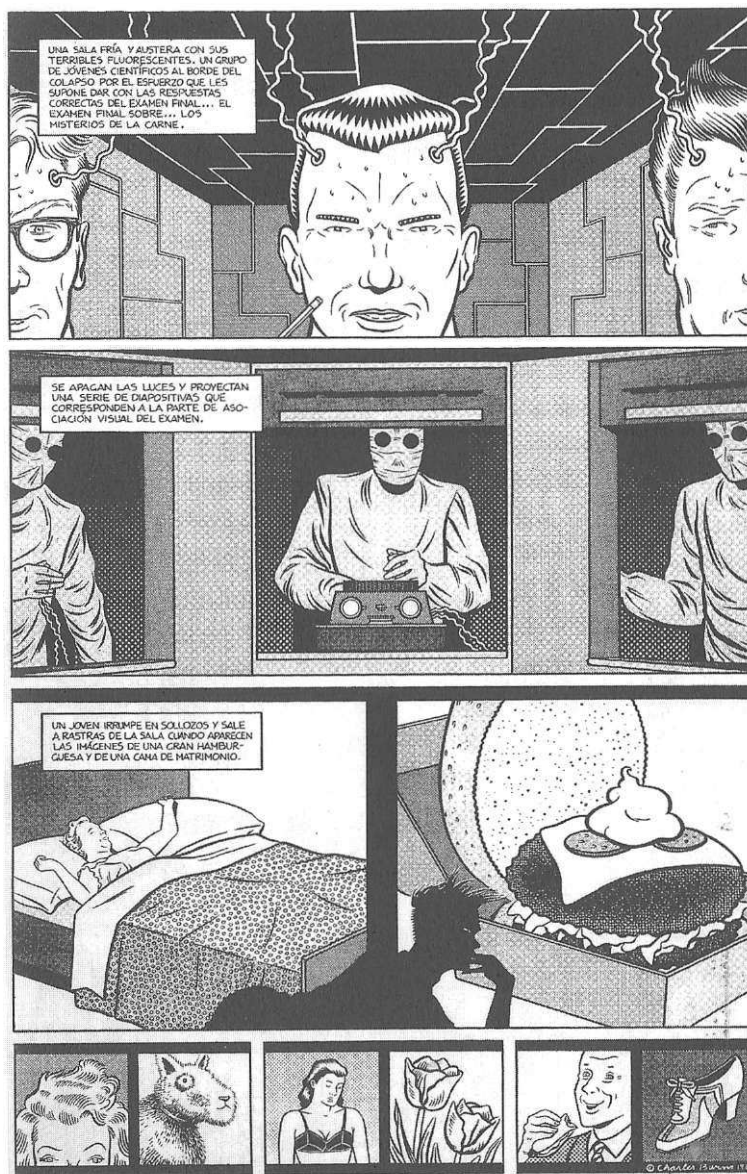
En *Un matrimonio infernal* una típica chica de los cincuenta ve su vida trastornada cuando se casa con su novio John Dough, recién llegado de la guerra mundial, en donde vivió dieciocho meses en coma tras sufrir graves quemaduras. En el hogar conyugal Dough dispone camas separadas, se ausenta de casa durante largas temporadas y se muestra siempre distante en la relación. La señora Dough encuentra varias pruebas de un supuesto adulterio y empieza a investigar la situación, hasta que finalmente su marido le confiesa que el accidente que sufrió en el frente no se desarrolló como ella creía. Estando en brazos de otra mujer, una actriz de Hollywood, John Dough fue víctima de un bombardeo. Su cuerpo y el de su amante fueron encontrados entre los escombros, totalmente abrasados, la placa de identificación de él en manos de ella. Las intervenciones quirúrgicas y los insertos de piel lograron reconstruir a John, sólo que lo hicieron sobre los órganos externos de su amante. John Dough se convirtió en una mujer encerrada en el cuerpo de un hombre. La metáfora definitiva, servida por tantos artistas, de la reinterpretación sin salir de casa (sin salir de la especie) a través de la carne. La historia termina con la bibliotecaria del barrio irrumpiendo en la estancia, matando a Dough y fundiéndose en un apasionado beso lésbico con la esposa, que ahora descubre su verdadero amor... reinterpretando su Yo para completar, siquiera de forma estéril, una «realidad» de especie que se había visto mutilada²³.

(23) Burns, que suele reciclar ideas a menudo, reharía esta historietta años después para su inserción en el álbum recopilatorio *Skin Deep* inmediatamente después de *Burn Again*. Para la ocasión insertaría, además de algunos cambios menores, un prólogo y un epílogo. En el primero una escritora de novelas románticas

El volumen se completa con varias historias de una única plancha empeñadas en ilustrar los misterios que lo titulan. Así, una chica en camión que parece sacada de una película de Doris Day se pregunta por qué cada vez que piensa en el chico que la obsesiona tiene la visión de un horrible lecho de carne, tostada e hinchada, en llamas. En otra un hombre compra unas gafas de rayos X según el reclamo de una revista de cómics, y ante la visión de su novia comiendo una hamburguesa pierde los estribos. En la siguiente historia de una página, varios científicos jóvenes se disponen a responder el examen final sobre los misterios de la carne. Las luces se apagan y se proyectan las diapositivas que corresponden a la parte de asociación visual de la prueba. Un cartucho de texto nos indica que «un joven irrumpe en sollozos y sale a rastras de la sala cuando aparecen las imágenes de una gran hamburguesa y de una cama de matrimonio». Como cierre de libro, en cuatro viñetas una chica habla por teléfono con su novio, que en voz en *off* se reconoce desinteresado por ella. Una excusa cualquiera, el grifo de la bañera abierto, le sirve para colgar y hace que una abertura a la altura de su ombligo, una segunda boca, espete: «¿Por qué le mientes, Brian? Tendrás que acabar por decirle lo nuestro...»

baratas presionada por los plazos de entrega, idea la historia de John Dough a partir de las noticias televisivas del desastre ocurrido en la Casa de Dios construida por Bliss Blister. En el epílogo se nos muestra a la escritora sometida verbalmente por su marido, quien no sabe que escribe y le recrimina vicios, como el tabaco y la televisión, que le impiden ser una buena ama de casa. Burns, de nuevo, se refugia en la distancia creando un narrador ficticio, una segunda voz de protección. En la vida real los hombres son hombres, machistas y violentos, y las mujeres son esposas, sumisas y reprimidas. El estereotipo es real, el resto es experimentación. «Sencillamente me siento fascinado por esos estereotipos. En la vida real no quiero que las mujeres sean putillas o los hombres torpes y desastres. Sí, claro, en cierto sentido soy crítico con eso».

CHARLES BURNS



Historieta completa perteneciente a *Los misterios de la carne*, 1990



Historieta completa perteneciente a *Los misterios de la carne*, 1990

CHARLES BURNS

TEEN PLAGUE

En ese mismo libro se recoge la historia *Contagioso*, en la que un adolescente narra al lector cómo contrajo el sarpullido en una fiesta del liceo católico que parecía «una casa de putas». Allí se acostó con una chica más experimentada que él, no tomó ninguna precaución y a la mañana siguiente le apareció una mancha oscura en el estómago. Ahora se agrava día a día, «poco a poco me sube hacia la cara... y cuando llegue a la cara...» En su estado actual el joven padece un dolor constante, no tiene apetito y en el autobús intenta sentarse siempre cerca de la chica más guapa de clase sin atreverse a hablarle. La confusión. Antes de que el instituto sea puesto en cuarentena, se les imparten clases especiales sobre la llamada «peste del adolescente», informando sobre causas y efectos de forma tendenciosa. En una de las diapositivas que se les muestra, un rostro con la piel tensada y a punto de romperse le recuerda al joven a la chica de la fiesta... *Contagioso* se interpreta fácilmente como una ilustración sensacionalista sobre el sida, pero a Burns le preocupa mucho más la inquietud del descubrimiento sexual, indagar en el pánico escénico y mortificar lo establecido, que andarse con ficciones metafóricas o conspiranoias de serie B. Si en la mayoría del cine de paranoia de los cincuenta la amenaza extraterrestre eran formas maniqueas del panfleto anticomunista, aquí son las dificultades del crecimiento las que alimentan el miedo. La adolescencia es turbadora y el futuro sólo depara traumas de descubrimiento. Los personajes de Burns son víctimas aterrorizadas de una sociedad represora. Los adultos son invasores, entidades foráneas, monstruos en los que hemos de convertirnos, guías de ética y moral para un mantenimiento del *american way of life* con la

familia como cogollo de proyección. En *Contagioso*, el protagonista recuerda cuando empezaron a hablar de la plaga por televisión: «Mi padre estaba fuera de sí. Gritaba y se desgañitaba contra "ese tipo de chicos"». Cualquier sublevación implica culpa y tormento, primero en forma de enfermedad y luego, como una reflexión automatizada, la certeza física viajará hasta la psique para castigar la transgresión. Mutar y ser. Estar incómodo. Sentirse crecer. «Intentar encontrar una identidad y enfrentarse a la última pesadilla»²⁴.

Burns ahondaría en el tema de la plaga adolescente en varias ocasiones. En una historieta de Big Baby titulada sin rodeos *Teen Plague* se nos presentan dos planos de acción con gran habilidad narrativa. El niño protagonista, Tony Delmonto, mezcla su vida real con los hechos expuestos en un tebeo de terror que lee a escondidas. En el tebeo, un extraterrestre megalómano llamado Kaballa-bonga, representado por la fórmula de un ojo con apéndices, llega a nuestro planeta dispuesto a crear un ejército de «esclavos del amor». Para ello *besa* en el cuello a una chica de buen ver y la transforma en depredadora sexual. En la vida real Joyce, la niñera de Tony y hermana mayor de su mejor amigo, muestra un chupetón en el cuello que el niño interpreta como la marca de Kaballa-bonga. El novio de Joyce, con el que ella se ve a escondidas durante sus sesiones como canguro, está siendo víctima de un sarpullido desaforado que merma su cuerpo y le provoca pesadillas en las que el techo se hace carne y sangra hasta inundar la estancia. Tanto la historieta de Kaballa-bonga, que deriva en una serie Z de ciencia ficción en toda regla, como los acontecimientos reales en la vida de Tony, se resuelven de manera aparentemente feliz y conservadora pero con el resquicio para la amenaza que es tic de cierre en tantas historias de terror. En el tebeo, los

(24) En *The Comics Journal*. *Op. cit.*

CHARLES BURNS

compatriotas de Kaballa-bonga detienen a su congénere como prófugo y destruyen a los humanos contaminados para salvar a nuestra especie de la insania (sic) a que nos llevaría el sexo desenfrenado. En el plano real Tony intenta convencer a su amigo de que su hermana Joyce ha sido captada para la causa extraterrestre, mientras la chica se fuga de casa con su novio, quien confiesa padecer su enfermedad degenerativa desde que tuvo un lío *adúltero* en una fiesta. Joyce empieza a acusar síntomas de contagio y la prensa ya se hace eco de la plaga que trastorna a la juventud. En la última viñeta los padres de Tony van a salir y le informan de que pronto llegará la nueva canguro... *Teen Plague* cuenta con todos los ingredientes propios del subgénero de paranoia: autocinemas, escarceos de pareja a la luz de la luna, aterrizaje de ovnis, incredulidad adulta, apropiación de cuerpos, seducción y depredación, intervención de las fuerzas gubernamentales -terrestres y extraterrestres- para el desenlace... En una escena, cuando la profesora de biología descubre a Tony leyendo su tebeo en clase y presupone irónicamente que esas historietas deben de ser más importantes que aprender sobre el cuerpo humano, el niño intenta explicar: «Usted... ¡Usted no lo entiende! ¡Este cómic... este cómic es importante! ¡Es lo que está sucediendo ahora!» En cierto modo, al igual que en *Videodrome* se nos introducía sin previo aviso en las alucinaciones de Max Renn, en *Teen plague* también el medio es el mensaje.

EL FUTURO ES UN ASCO

En los últimos años el grafismo de Burns se hace más orgánico. Se centra en el retrato de gestos y serenidades y se muestra en general más contemplativo que nunca. Los personajes que habitan sus mundos, sin embargo y pese a que emanan mayor

realismo que nunca, no dejan de aparecer crispados. En la historia *Agujero negro*, que muestra una madurez narrativa basada en la sobriedad, Burns se torna dramático y procura alejarse de los géneros aun manteniéndose enclavado en el horror, a sabiendas de que el género es una llave maestra para acceder a la implicación emocional del lector. «Hay un cúmulo de inconsciencia que es intrínseco a la ficción de género, al cine de género. Y más allá de esa inconsciencia siempre he visto cierto tipo de verdad»²⁵. En *Agujero negro* se esmera en el tono y divaga hasta lograr una atmósfera extraña que lo emparenta, ahora directamente y quizá perdiendo algo de su frescura de obras anteriores, con autores de la llamada -amaneradamente- ciencia ficción interior como Cronenberg o Ballard.

Ambientada en la Norteamérica de los últimos años sesenta y primeros setenta, *Agujero negro* refiere la iniciación de Keith, Rob y Chris, dos chicos y una chica que ven sus vidas transformarse a partir -como no podía ser de otra manera- de la experiencia sexual y el interés amoroso. Lo que ellos llaman el bacilo, una plaga contagiosa con aspecto de enfermedad venérea, ha hecho que un grupo cada vez mayor de jóvenes afectados se retiren al bosque en condiciones primarias de civilización. Las drogas como oráculos, el conflicto generacional, el miedo al otro y la eterna esclavitud de la especie al hecho sexual son algunos de los temas que Burns trata, ya allanándolos, ya de forma tangencial. El sexo, por primera vez «explícito» en su obra, se integra de manera tenebrosa y como deflagrador de consecuencias aterradoras, evitando exactamente la gratuidad intrínseca a la pornografía. «Intento no explotar los temas que trato. No introduzco el sexo porque sí, o las drogas porque sí; me dedico a tratar lo mejor que puedo, y del modo más directo posible, ciertos temas

(24) En *The Comics Journal*. Op. cit.

inevitables. -Ya sabes, los adolescentes pueden practicar sexo o no practicarlo, pero ciertamente piensan en ello continuamente-. Eso sí, siempre alejándome del ángulo explotador o del aspecto excitante... En fin, que no intento vender cómics metiendo en ellos sexo gratuito»²⁶. Obsesionado como siempre por los aspectos más superficiales de la realidad, en *Agujero negro* los cuerpos mutan de forma más evidente que nunca. La Nueva Carne que se propone implica, en un primer estadio, apéndices inéditos, deterioro físico, ojos y bocas suplementarios desubicados... Órganos que despiertan a los sentidos y buscan integrarse y naturalizarse, que hablan o miran cuando sus dueños duermen. Grietas que llevan a una muda completa de la piel. La mostración de la enfermedad no es exactamente feísmo, pero sí delata cierta búsqueda estética de lo que en primera instancia o por defecto se considera repulsivo pero que, como todo, tiene sus propios patrones de belleza, los mismos que Cronenberg promulgaba en *Inseparables* para el interior de los cuerpos y que Burns sabe hallar aquí para la renovación de las sexualidades. «Creo que se trata de la fascinación que me produce la separación de la mente y el cuerpo. Y cómo el cuerpo puede manifestar un estado psíquico... Igual que Chester Gould (el autor de Dick Tracy) dibujaba villanos grotescos para demostrar que eran grotescos, yo hago historias donde un sarpullido maligno aparece en el bajo vientre de una chica. Se trata de una manifestación literal de su estado psicológico»²⁷.

Agujero negro es la primera historia de largo formato y la más ambiciosa en que se ha embarcado su autor. Segmentada por capítulos suspensorios, Burns trabaja sobre un esqueleto exacto para las trece entregas que conforman la serie (a la publicación de

(26) En *U, el hijo de Ulrich*. Op. cit.

(27) En *The Comics Journal*. Op. cit.



CHARLES BURNS



Mudando la piel en *Agujero negro*, nº 1, «Biología 101», 1999

cada fascículo sigue la confección del siguiente), pero en su método observa cambios durante el desarrollo gráfico y la puesta en escena. Todavía inacabada, *Agnjero negro* puede perfilarse como un retrato definitivo de la metáfora neocárnica, como una de sus lecturas aplicadas, pero aislando la demagogia es más honesto decir que Burns está ocupado en hablar de una sociedad hastiada y cambiante por necesidad, hilando una historia de Apocalipsis y renacimiento al estilo de *El señor de las moscas* o la misma *Vinieron de dentro de...* Sin embargo, la reinención sexual es consciente y aplicada. Ante la vista de una chica que ha desarrollado una cola en coxis, uno de los personajes masculinos se pronuncia: «Estaba oscuro, pero eso no me impidió fijarme bien en ella por detrás. Podía verle la cola, tensa contra la toalla... Una forma larga y delgada echada a un lado, que parecía moverse un poco temblorosa. Sentí que se me ponía dura...» Más tarde, una pareja de contagiados enredan y ella besa la boca que ha nacido en el cuello de él: «Era cálida y salada. Como el océano... de sabor limpio y penetrante... y dentro de ella había una lengua pequeña. La noté temblorosa, agitándose contra la mía».

Por lo que sea, como todos los ponentes de la Nueva Carne, Burns ha sido tachado de sexista, violento, misógino y otras tantas cosas por los popes del pensamiento armónico. Pero la lectura atenta y desprejuiciada no hace más que testimoniar el horror, corporal y global, que vivimos a partir de una civilización que, llegando a su última fase, sólo puede optar por la reformulación desde las tripas.

«Ha habido gente que me ha dicho: "Tratas a las mujeres como muñecas de cartón". Trato a todo el mundo como muñecas de cartón. No puedo tomarme los temas que trato demasiado en serio. Sólo puedo hacerlo en un nivel personal; no puedo decir que estoy haciendo un comentario sobre la sexualidad. Estoy haciendo comentarios sobre todo tipo de materias, pero en una

CHARLES BURNS



Agujero negro, nº 5, «Cena al aire libre», 2001

dirección profundamente personal. No intento emitir juicios como "el sexo es malo". Sencillamente me divierto con esas ideas, con esos temas que se entrelazan unos con otros. No estoy seguro de por qué estoy fascinado con todo eso...»²⁸

(28) En *The Comics Journal*. *Op. cit.*

DAVID CRONENBERG
LA PERVERSIÓN DE LA REALIDAD

RAMÓN FREIXAS

contracorriente de la cinematografía actual. Reconfortantemente inclasificable y felizmente polisémica. Su desafío a las (reductoras) categorizaciones analíticas y su perversión de los géneros es perentoria. Su personalidad cinematográfica despierta entusiasmo y desconcierto, y no es un reproche sino una alabanza. El canadiense David Cronenberg comparte con David Lynch (y Abel Ferrara en puntuales ocasiones) el inviolable estatuto de director más venéreo del cine norteamericano. Su conjunción de intereses surge de su innata fascinación por la turbiedad moral, su cultivo de una atmósfera malsana e insana, su incidencia en los desdoblamientos de identidad, su preocupación por el desorden social e individual, su afición por una sexualidad extrema, raspada, extraña, en suma, por su abierta, gustosa práctica de violentar el paisaje audiovisual *mainstream*. La captura de la infracción, el descenso a los infiernos del subconsciente, la quiebra de las certidumbres morales devienen reiterado *leitmotiv*. La *demarche* de Cronenberg se manifiesta, como todo cineasta de talento, en la fidelización, no esclavismo, a sus obsesiones, a sus patrones éticos y estéticos, a la plasmación de sus fantasías. Como los grandes

creadores, sabe (que debe) posicionar al espectador frente al espejo de sus (admitidos o no, a florados o no) miedos, de sus inconfesables pesadillas y/o placeres. La reflexión sobre el ser y su identidad, la realidad y los sueños, la distorsión de la memoria, la interrogación acerca del espíritu, la existencia, la carne del hombre rigen su impronta. En otros términos, los fantasmas del inconsciente materializados en monstruosas mutaciones del cuerpo, fruto de la adicción al sexo y el pánico a la propia (a ser otro... aunque a veces la delectación se impone al horror) identidad. Si sus films son parábolas sobre la metamorfosis y la muerte, recordemos un letrero en la pared de la consulta médica de *Vinieron de dentro de...* (*The Parasite Murders/Shivers*, 1975): «El sexo fue inventado por una enfermedad venérea inteligente».

Si en ocasiones ha escapado de la cárcel (semántica) del Fantástico -preferentemente en *M. Butterfly* (*id.*, 1993), donde la atracción por la diferencia, el otro, reviste un dispar registro y reticulación formal, esto es, la aceptación del *Yo* conduce a la desintegración de la identidad a partir de la proyección que un hombre hace de su propia sexualidad sobre otro hombre...; y de modo esquivo, y ciertamente discutible, en *Crash* (*id.*, 1996)—, prácticamente toda su obra pivota, maniobra sobre los parámetros genéricos. Su inquisitivo talante le ha llevado a cuestionar las reglamentadas lindes de la producción más encorsetada. De hecho, ya en *Videodrome* (*id.*, 1982) explicita su ventral rechazo a la plantilla —y a las convenciones— del terror genérico. Cronenberg cree en el potencial transgresor del *fantastique*, de ahí su refutación de esa ironía desabrida y de ese sarcasmo sarnoso que, con pretensiones «deconstructivistas», anida en productos del jaez de *Scream: vigila quien llama* (*Scream*, Wes Craven, 1996), *Sé lo que hicisteis el último verano* (*I Know What You Did Last Summer*, Jim Gillispie, 1997) y demás *ersatz* de garrafón para consumo *teen*, que en lugar de erosionar, corroer su gastada estructura

narrativa oxidan su topografía, reduciendo a romo formulismo las palabras e imágenes que deberían dotar de sentido y sentimiento la propuesta¹.

Cronenberg ha manifestado en más de una ocasión que le apetecería construir un género propio. No anda muy lejos de configurar dicha pretensión. Él es un género en sí mismo... Su carisma como autor, dejando al margen su ascendencia en los burladeros del fantástico moderno, se infiere de que irritantemente para sus detractores, simpáticamente para sus valedores, su obra se nutre de sí misma en lugar de copiar, inspirarse en la ajena. Y ojo que no es endogámica, ni parte de la cinefilia para acabar en la autofagia, sino que su fortaleza, idiosincrasia procede, en simplificadora síntesis, de su invención nutritiva, de su avasalladora imaginación y de su poderoso desmaquillaje de las convenciones. Si más no ha otorgado entidad, contenido al adjetivo «cronenbergiano», aún no homologado como sustantivo, tal que «felliniano», «wellesiano»... o «buñueliano», pero todo se andará. Su trayectoria es un *work in progress* en el más amplio concepto de la palabra. El «proyecto Cronenberg», considerado con la perspectiva del tiempo, desde las alturas de *eXistenZ*, atrapa una cohesión, una perseverancia y una personalización indudablemente envidiables. Un film de Cronenberg permite acceder a un paisaje

(1) No se infiera de ello que el cine de David Cronenberg se halla desprovisto de humor. Al contrario, al tiempo que rehusa el bacilo de la infección sentimental, recurre a un humor artero y mordaz, rasposo y sugestivo, manifestado a veces por cauces subterráneos, en otros por respiraderos más visibles, a menudo, eso sí, no capturado, o incomprendido, por la prensa más miope y el público menos despierto. Su naturaleza deviene negra, acerada y sangrante, como refrendan sus piezas más emblemáticas al respecto, es decir, *M. Butterfly*, *Inseparables (Dead Ringers)*, 1988) y *eXistenZ* (*id.*, 1999). Por no hablar de la tenebrosa *La mosca* [^]*The Fly*, 1986). Un solo ejemplo: Seth Brundle (Jeff Goldblum), que conserva las partes humanas perdidas en su gradual transformación, califica la situación de tal guisa: «El museo Brundle de historia natural». Y así, más.

conocido. Es inconfundible. Las diferencias se resuelven según la bondad de sus resultados.

Su mirada desobediente e incomplaciente, dura y pesimista, incluso nihilista, conciliadora de la crueldad y la morbidez, amalgama de serenidad y conmiseración, preside una puesta en escena exigente y sofocante, de fisonomía eruptiva, atenta a resaltar las rugosidades, las ambigüedades de una superficie aparentemente lisa.

Su tratamiento de lo fantástico irriga las zonas de penumbra, trabaja lo oscuro, la frontera (existencial), lo inaccesible, interviniendo en lo real con el objetivo de lograr su desnucleación, replanteando la noción de realidad, sin dejar de experimentar el dilema de lo real y lo irreal. ¿Su reto? Mirar la realidad desde una perspectiva diferente, no mirada por nadie. Considerar la norma(tiva) para mejor subvertirla. El fantástico, como la belleza, será convulso o no será. El apólogo es transparente, según Cronenberg: quien domina el lenguaje domina la realidad y quien domina la imagen detenta el poder.

El cineasta actúa como un agente vírico infiltrado en el tejido del fantástico, ahondando en sus tinieblas y amaneceres, perturbando sus clichés, rehaciendo sus planteamientos, reelaborando sus postulados, fertilizando su capacidad de cuestionamiento de lo admitido. Cronenberg habla: «Es halagador verse reconocido por gente como Carpenter o Romero, pero creo que no tengo mucho que ver con ellos. Aunque parezca que mi cine forma parte de determinado género, yo me siento como un agente secreto que estuviera buscando algo muy, muy distinto»². En cierto modo, ejerce de contrabadista, pasando de matute los secretos de un estilo y las bombas que dinamitan los corsés de un género

(2) Antonio Weinrichter, «El cine de David Cronenberg» (Entrevista), *Dirigido por...*, n.º 143, enero 1987, Barcelona, pág. 21.

DAVID CRONENBERG



David
Cronenberg
durante
el rodaje
de *Crash*

tomado, extorsionado por el filón juvenil, de imaginación en precario y total desfondamiento de ideas. ¡Y no se profesa ni solipsista, ni silogista ni sincrético! Su paralelismo con Vicente Aranda, que puede asombrar a más de uno, se origina al compartir su clínica disección de temas calientes, arbitrar una mirada glacial que congela las emociones pero no destruye los sentimientos. No ya la afamada metáfora del candente fuego oculto (por exhibido en el canadiense), el iceberg cuya parte sumergida es la lava, enunciada con brillantez por José Luis Guarner, sino por el dispositivo ficcional: «Los encuadres son limpios. Los colores poseen una textura metálica. La perspectiva de la narración permanece analítica hasta en las escenas más oníricas, los momentos de mayor exceso»³. Certero diagnóstico más aplicable a su etapa de refinamiento visual pos-*Videodrome* que a sus primeros films, *Vinieron de dentro de...* y *Rabia* (*Rabid*, 1976), de dermis más rugosa, desaliñados de planificación e imperfectos, que no debe confundirse con insuficientes.

Odres nuevos, vinos viejos. Su condición de nombre puntero del fantástico más rompedor, radical, procede no de una (imposible) renovación temática, sino que está anclada en la destilación de otra, por diferente, propia e intransferible, aproximación a los presupuestos del género, ora ubicado en la fructuosa norma genérica, ora esencializando su forma periférica. Propone una ruptura con el orden reconocido del mundo y el elogio de lo extraordinario. En su fascinación por el orificio, por el agujero, por las oquedades, por el engullimiento o la eyección, Cronenberg enlaza con una cierta tradición del (neo)gótico donde la metamorfosis en continuo se convierte en una de sus expresiones más candentes, concluyentes. De ahí que «todas las criaturas

(3) José Luis Guarner, *El inquietante cine de Vicente Aranda*. Imagfic, Madrid, 1985, pág. 7.

abyectas, inmundas, rastreras y con capacidad para descomponerse y recuperarse (...) suponen la venganza de lo informe, el triunfo de la cloaca, la epifanía de las visceras (...) en el momento en que la indecisión de las fronteras desaparece o, mejor dicho, cuando la relación entre lo interior y lo exterior se invierte, cuando el mundo se invagina»⁴. Un entronque con el debate de mostrar u ocultar, con la dialéctica de hacer visible lo invisible (lo que no se quiere ver), asociado a la ambivalencia entre la atracción y el asco, unido a la idea de exceso que implica, exige la (e)afectiva participación del espectador, atrapado, en palabras de Pascal Bonitzer, «entre una visión parcial y una visión bloqueada, entre el erotismo (voyeurismo y fetichismo) y el horror (la obligación de mirar)»⁵.

Y es que cuando el panorama del fantástico contemporáneo deviene pastio de operaciones de reciclaje, de ejercicios de funambulismo o manierismo, rancio uno, mustio el otro (o cultor de trascendente paráfrasis post/transmodernistas), cuando no de transidas reformulaciones de motivos, argumentos ya explorados/ explotados hasta la saciedad, reconforta constatar la capacidad de intrigar, inquietar, desasosegar, de hacer pensar que respiran las propuestas, las imágenes, la puesta en escena de David Cronenberg. Si una de las funciones primordiales del cinematógrafo reside en despertar al anestesiado espectador, en disenter de lo ordenado, en promulgar el desacato a la dictadura de las convenciones, en discutir, interrogar las certezas más arraigadas, en (re) plantear el vaivén entre el desarrollo tecnológico y su sustrato ético, inherente al fantástico, la obra de Cronenberg verifica su

(4) Jean-Louis Leutrat, *Vida de fantasmas. Lo fantástico en el cine*. Ediciones de la Mirada, Valencia, 1999, pág. 27.

(5) Pascal Bonitzer, *Le champ aveugle*, Editions Cahiers du Cinéma-Gallimard, París, 1982, pág. 116.

posicionamiento como artista, beligerante en la defensa de su propia libertad, negándose a censurar su imaginería y evitando la parálisis creativa. Item más, siempre busca la (re)solución más inteligente, no ingeniosa, y su tratamiento de lo fantástico, infectado por la insania, jamás renuncia a su carácter subversivo y provocador. Su diáfano compromiso lo evidencia con meridiana contundencia: «Un artista no es un ciudadano que pertenezca a la sociedad. Un artista está destinado a explorar cada aspecto de la experiencia humana, los rincones más oscuros, aunque no necesariamente (...) No puedes preocuparte por lo que la estructura de tu propio segmento de la sociedad considera mala o buena conducta, buena o mala exploración. Por eso, en cuanto uno se convierte en artista deja de ser un ciudadano. No tiene la misma responsabilidad social. De hecho, no tiene ninguna responsabilidad social (...) Yo podría decir, al mismo tiempo, que soy un ciudadano con responsabilidades sociales, y que me las tomo en serio. Pero, como artista, tu responsabilidad consiste en permitirte total libertad. Ésa es tu función, para eso estás ahí. La sociedad y el arte no pueden convivir en armonía; siempre ha sido así. Si el arte es la antirrepresión, está claro que arte y sociedad no están pensados el uno para la otra. No hace falta ser freudiano para darse cuenta. La presión sobre el inconsciente, el voltaje, consiste en ser oído, en expresarse. Es irrefrenable. Del modo que sea, conseguirá salir»⁶. Cronenberg se inviste y expresa con la autoridad y credibilidad que le confiere su obra. La ausencia de reprobación moral y la falta de sanción social que tanto ofende, enerva a comentaristas pusilánimes, los cuales no vacilan en erigirse en jueces de lo admisible y lo inadmisible, sólo sirve para atizar la llama de la interesada polémica.

(6) Chris Rodley (editor), *David Cronenberg por David Cronenberg*. Alba Editorial, Barcelona, 2000, págs. 230-231.

ción. Estos y otros parejos son términos que fluyen a la hora de circunscribir el universo cronenbergiano. Y proceden de antiguo, no son *ex novo*. No ya en su díptico afecto al «terror venéreo» o el «horror psicosomático», *Vinieron de dentro de...* y *Rabia*, sino incubado, de manera embrionaria, a modo de ensayo o prototipo, de revestimiento *undergroundy* apelando a una suerte de (desviado) polimorfismo perverso, en *Stereo* (1969) y *Crimes of the Future* (1970). El toque malsano, el clima cargado, agobiante, la atracción por lo viscoso, los ambientes/decorados impolutos progresivamente lóbregos, mortecinos, ensombrecidos, las heridas supurantes y purulentas, el interés por el ataque/agresión/degeneración/aniquilación del cuerpo humano, la plétora de malformaciones genéticas, la mirada vidriosa/viciosa, las monstruosidades nacidas de la probeta o de las propias entrañas, la emergencia del desenfreno carnal que convulsiona los cimientos de la puritana -y estratificada— sociedad, la erupción de una sexualidad que invita a la lujuria, el factor de la epidemia, el contagio y la infección son algunos de los elementos que conforman el corpus, avituallan el humor (y el humus) de sus historias y las convierten en obras irremediabilmente enfermizas (en el mejor sentido del término: reprobación de la enquistada normalidad), persuasivamente seductoras, perseverantemente mórbidas. Cronenberg se forja una especialidad dentro del *fantastique*, hecha de concentración espacial y situaciones obsesivas, en la proposición de unos lugares asépticos (bloques de apartamentos, hospitales, laboratorios...) cuyo orden natural, pulcritud, es asaltada, y ensuciada, por la irrupción de lo sórdido y lo anómalo, lo promiscuo y lo heterodoxo, vía infección, cuya expansión instauro un nuevo orden teratológico y social. Un desorden interior reflejado en el ambiente exterior, que dispara una desaforada sexualidad, gozada individualmente pero reprobada



Vinieron de dentro de..., 1975

socialmente. Sean víctimas de los parásitos afrodisíacos del doctor Emil Hobbes (Fred Doederlein) cuya misión es sanar el exceso de racionalismo del ser humano, pero que en verdad exacerban la libido de adultos, niños y viejos, homo y heterosexuales, en *Vinieron de dentro de...;* sean los depredados por el punzón orgánico sediento de sangre ubicado en la axila de Rose (Marilyn Chambers), la neovampira (ignorante de su adicción) de *Rabia* que expande la epidemia. Una orgía carnal precedida de vómitos y náuseas, caso de *Vinieron de dentro de...* Todo acontece en un decorado realista paulatinamente envilecido, rezumante de perversión, donde se instala el horror emético/genital impuesto por una sexualidad arrebatadora, belicosa, bronca, a veces patológica, que siempre ha interesado al cineasta. Una praxis que ahonda en una sexualidad extraña, extrema, sadomasoquista... insurgente y desobediente: cf. *Videodrome*, *El almuerzo desnudo* (*Naked Lunch*, 1991), *Inseparables*, *Crash*, etc. El proceso de transformación biológica lleva aparejado un cambio de conductas y de perturbación de comportamientos de los afectados, además de aventar su continuado y temprano análisis acerca de lo femenino y lo masculino, y de su (con) fusión: piénsese en *Inseparables*, pero en particular en *Crimes of the Future* y la noción de *omnisexualidad*, o en *El almuerzo desnudo*, donde se oficia la ruptura hombre/mujer por interposición del Dr. Benway (Roy Scheider), oculto bajo la piel de Fadela (Monique Mercure). Un ítem siempre vinculante de la obra de Cronenberg... y en la analítica de David Lynch. Lo bello y lo tenebroso. El pozo y lo siniestro (siniestralidad en Cronenberg, si se quiere). El abismo de la sexualidad y el sexo abisal. A Lynch y Cronenberg les hermana su inclinación (astillada) por lo siniestro (más bizarra si cabe en el autor de *Carretera perdida*) y lo insano como semilla de la intranquilidad. Pero si en *Lynch land* (una Disneylandia pervertida) se impone la obsesión sexual y el sueño necrófilo, en el territorio de Cronenberg la conducta impropia, la

atmósfera enrarecida y la sexualidad retorcida se presentan como provocación y se visten como alternativa al paisaje burgués. Ciertamente, es que el mayor dominio del lenguaje cinematográfico, unido a su conquistada elegancia visual, pulido formal, «secuestran», o remiten, la virulencia de la suciedad, refinan la sordidez (aunque tanto el laboratorio de *La mosca* como el apartamento de *Inseparables* acaban ensombrecidos por el desorden y el caos)⁷ sin que ello suponga dimisión, claudicación alguna de sus radicales planteamientos. Al contrario, no por más hispido es menos abrasivo, de igual modo que la incisión, la herida es siempre dolorosa... y tarda más tiempo en cauterizar. Por lo demás, y como observa José María Latorre, por gráfica, efusiva que sea su *démarche*, «a David Cronenberg, como a David Lynch, aunque en otro registro, le gusta más mostrar una llaga supurante que una herida abierta, más la pus que la sangre, más lo enfermo que lo sano, más los bordes negruzcos de una herida que el momento del impacto»⁸. Y es que el malestar es la antesala de la angustia, y la angustia la antecámara del pánico.

(7) Que Cronenberg no se pliega a los dictámenes de conveniencia ni a la profiláctica corrección, sino que le place encrespar los ánimos de los celadores de la moral, lo rubrica *Crash*, tildada de pornográfica (¡sic!) por la censura de los inanes, sedicentes almas pías y bienpensantes. Y es que nada más ajeno a Cronenberg que convertir en mercancía de voyeurismo la titilación erótica. No mostrar, no sugerir, no pensar conduce a la obsesión. Vicente Verdú lo ha expuesto con palmaria clarividencia: «*Todo depende, en fin, del concepto en que se tenga la sexualidad. A poco que se la estime propicia al vicio, muy contigua a las abyecciones de la naturaleza y máximo objeto, por tanto, de la vigilancia, cualquier comportamiento no convencional despertará a la policía. A la policía de las almas y a la de las comisarías. Por el contrario, si se contempla el sexo sin los prejuicios de la tribalidad o incluso del imperio burgués, inmediatamente su idea se libera de viejas amarras y no viene a ser otra cosa que una saludable señal de amor, de recreo o de vitalidad*» (Vicente Verdú, «El sexo, el sexo», El País, Madrid, 12 de febrero de 1996).

(8) José María Latorre, «La mosca. La metamorfosis de David Cronenberg», *Dirigido por...*, n.º 141, noviembre 1986, Barcelona, pág. 55.

En *Vinieron de dentro de... y Rabia*, casi denotativas *sexploitation movies*, los injertos/insertos de terror y carne/sexo son más eméticos que eróticos⁹, los monstruos no proceden del lado oscuro de la psique sino de las propias glándulas de los personajes. Contrariamente a lo que plantea *Cromosoma 3* (*The Brood*, 1979), donde Nola Carveth (Samantha Eggar), paciente del tratamiento psicoplásmico del doctor Hal Raglan (Oliver Reed), de índole revolucionaria, desarrolla un embarazo ectópico, cuyos hijos extrauterinos son criaturas provenientes del inconsciente, expresión de sus deseos de odio y represión, e interpretan sus pulsiones homicidas; en cierto modo, puede leerse el film, no ya como una ácida reflexión sobre las terapias clínicas entonces en boga, que también, sino como un anuncio, un anticipo de *La zona muerta* (*The Dead Zone*, 1983), aquí en positivo, el albur de su protagonista, Johnny Smith (Christopher Walken) y su capacidad extrasensorial de detener el mal, salvar vidas... un demiurgo *sui generis*, cuyo tratamiento es negligido lastimosamente por Cronenberg.

palabras de Seth Brundle), «responde» Cronenberg con su subyugación, obsesión por conocer -y describir- lo que sucede en el interior del cuerpo humano, interesado por la injerencia de elementos extraños, generadores de modificaciones, alteraciones fisiológicas, lo cual da pie a la afortunada apreciación de Antonio Weinrichter al definir a Cronenberg como artífice de «obras viscerales (de vísceras) y virulentas (de virus), de un simbolismo

(9) Sin por ello menoscabar, o desestimar, imágenes bien amarradas visualmente: la escena en que la babosa-pene surge del sumidero para atacár a la mujer en la bañera, una Barbara Steele con las piernas entreabiertas... Asimismo, ambos films cincelan un virulento comentario a la idea de moralidad y sexualidad burguesa hartamente agradecido.

visual extremado y a veces muy desagradable»¹⁰. Una (instrumental) exploración/explotación del organismo humano muy a tono con la declaración de Elliot Mande (Jeremy Irons) en *Inseparables*: «*Debería haber concursos de belleza para el interior de los cuerpos...*», gráfica y gratificadamente sustanciada por *Videodrome*, *Inseparables*, *La mosca* o *eXistenZ*¹¹

La reconstrucción del cuerpo, las manipulaciones de la carne entroncan directamente con una nodal obsesión contemporánea, la conjura de los cuerpos perfectos, anatomías de élite canoizadas por la sociedad consumista actual. Cronenberg sintoniza con el hecho de que la inaceptación de su cuerpo por el hombre, a menudo induce una reacción, o sensación, de extrañeza hasta el punto de generar un curioso sentimiento, acto de rechazo de algo que le es propio pero le desagrada hasta extremos alienantes. Doblegar, disciplinar, remodelar el cuerpo -con la (sana) meta de mejorarlo— es una fantasía —y una realidad— recurrente —y acuciante— impuesta por una sociedad para quien la imagen de triunfador santifica los cuerpos Danone machacados en el gimnasio. Si no se posee un cuerpo diez (de plástico) se es presa de la depresión (véase al respecto el biotopo, o imperativo categórico, sufragado por las felatrices de alto *standing*, *yankees* o no *yankees*,

(10) Antonio Weinrichter, *op. cit.*, nota 2, pág. 22.

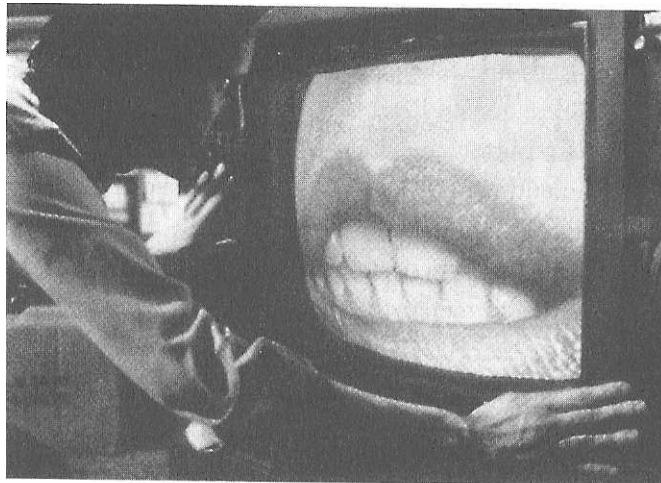
(11) El interés entomológico, travestido de fascinación por lo extraño, por descifrar/describir otra forma de vida, un organismo no humano, susceptible de convocar una valoración de una belleza diferente, se traslada a la disección del *mod*, mutante, anfibio, de morfología completamente inventada, un animal desconocido y de funciones dispares a las del ser humano. «Su diseño. Su interior ha sido meticulosamente concebido para el exterior (...) Es por ello que desarrollo una estética del cine. Quiero que el espectador, viendo por vez primera una de mis películas, encuentre eso muy feo, y que la segunda ocasión descubra una forma de belleza. Hay, creo, algo creativo en esta demarche» (Michel Ciment/Laurent Vachaud. Entrevista con David Cronenberg, *Positif*, n° 458, abril de 1999, París, pág. 20).

que marcadas por la obsolescencia de la carne en el circuito profesional, cincelan, esculpen, rehacen sus anatomías las veces requeridas, en busca de un canon ideal de belleza: cuerpos gloriosos, no siempre creíbles, que en lugar de transmitir sensaciones las congelan). Transformar pues el cuerpo (su superficie, su piel...), que disgusta, rindiendo visita al cirujano plástico, al quirófano o a las dietas ditirámicas, generalmente a costa de la propia salud, deviene rubicunda divisa de actuación. Y no entramos en la consideración de los *piercings* y demás anillamientos, perforaciones corporales. Castigar el cuerpo para el placer de los ojos (propios y foráneos). La feria de las vanidades. La censura de cuerpos perfectos impone una dictadura de formas austrohúngaras. No de forma baladí, Cronenberg se confiesa un escultor de la carne, cuyos más acabados *tracks*, más vistosas *performances* devendrían las esculturas terapéuticas de Ben Pierce en *Scanners* (*id.*, 1980), la mutación escultórica de Seth Brundle en *La mosca*, la referencia a «la Pietà» en la composición terminal de *Inseparables*, el barroco, alucinante instrumental quirúrgico para escarbar en el dolor e intervenir a sus pacientes monstruosas de *Inseparables*, «copyright» de Anders Wolleck, o la circunstancia de que en *Crash* el organismo humano cumple la función de lienzo —en una opción lejana y contrapuesta a la elaborada por Peter Greenaway en *The Pillow Book* (1995)-; anotemos que la remodelación de la geografía humana con ayuda de la tecnología es la suprema pasión de Vaughan (Elias Koteas)¹².

(12) De gran tradición en el fantástico es la tradición que acoge a cirujanos estetas, no confundir con *esteticiens*, en busca de un ideal (de reconstrucción) de belleza, virtuosos del bisturí -y también del escalpelo-, maníacos de la carne, creadores de belleza antes que fabricantes de monstruos, albergados en el departamento de los *mad doctors*, esto es, mano a mano con charcuteros, chapuceros *ad hoc*. Dementes o no, demoníacos o no, refutan ser émulo del Dr. Moreau o de la mayoría de doctores Frankensteins habidos y por haber. Su más competente encarnación

LA NUEVA CARNE

RAMÓN FREIXAS



Videodrome, 1982

Videodrome es la quintaesencia de su implementiva impronta (sólo superada por *Inseparables* en la calculada destilación de su mundo y simbiosis/depuración de las aportaciones más «genéricas» de sus primeros films y de sus escarceos ulteriores bordeando la falsilla del fantástico) y una pieza arraigada, enraizadamente cronenbergiana (en su predilección por la atenta descripción de los síntomas de la enfermedad antes que por la cuenta de resultados)¹³.

El proceso de la enfermedad al interrogar, cuestionar el principio de (la) realidad conculca/modifica la visión de un mundo en perpetua alteración, como inestable es el propio cuerpo (tema cronenbergiano por excelencia). Dos cardinales modelos: en *Videodrome* la realidad mediática es tan real como la otra (la nuestra); en *eXistenZ* asistimos al litigio entre partisanos «existencialistas» defensores de la virtualidad y acérrimos defensores de la facticidad de lo real, (con fines decididamente perversos...). La infección, el virus, el contagio transforma, trastorna el proceso de percepción de la realidad... que no es lo mismo que perder el sentido de la realidad. Convengamos en la discontinuidad diegética de *Videodrome* o en el triple sueño de la disruptiva razón (que engendra monstruos no goyescos) que rompe la narración «realis-

-y espejo donde se reflejan algunos de sus continuadores— recae en la figura del profesor Génissier (Pierre Beasseur) de *Ojos sin rostro* (*Les yeux sans visage*; George Franju, 1960), y a su rebufo medran el eminente Dr. Orloff (Howard Vernon) de *Gritos en la noche* (Jesús Franco, 1961), el dual Dr. Rossiter/Schüler (Anton Driffring) de *Circus of Horrors* (Sidney Hayers, 1960), el Dr. Roehmer (Howard Vernon) en *La rose écorchée* (Claude Mulot, 1969), el profesor Minjinsky (Klaus Kinski) de *La mano que nutre la muerte* (Sergio Garrone, 1974) e incluso el terminal doctor Flamand (Helmut Berger) de *Les prédateurs de la nuit* (Jess Franco, 1988).

(13) De un romanticismo mórbido, *Crash* deviene el culmen de una reorientación tendencial de su obra, a modo de variación *glenn Gouldiana* de su impronta, iniciada con la visionaria *El almuerzo desnudo* y proseguida con la físicamente mórbida *M. Butterfly*.

ta» en *El almuerzo desnudo*. A Cronenberg le conquista, le apasiona la idea de cambio y/o mutación, de pérdida de identidad y de renacimiento de una nueva personalidad.

Al ya conocido estudio de la reacción del organismo a raíz de la injerencia de corpúsculos extraños, une el interés por éstos como colonizadores del cuerpo, huéspedes indeseados que acaban por desalojar al propietario y crear un nuevo/otro estadio. Incide en la dimensión dual de la transformación biológica. No es que sea comprensivo con la enfermedad, sino que recoge con atención su progresión, su avance, su condición de organismo que crece para sobrevivir, en un combate que provoca (casi siempre) la muerte del invadido, el atacado, el hombre¹⁴. En este sentido, *El almuerzo desnudo* asimila la enfermedad como cáncer creativo, a la par que considera la escritura como dolencia.

Incubado, entubado, tanteado en sus primeros pronunciamientos fílmicos, a partir de las mutaciones, malformaciones del cuerpo, la noción de Nueva Carne, en su literalidad y metaforización, cobra abierta, cabal carta de naturaleza, explosiva, restallante fisicidad, en *Videodrome*¹⁵, en tanto muestra «el despertar del

(14) El doble, la duplicidad, la disociación de personalidad es uno de los temas vertebradores, por recurrentes, en la obra de Cronenberg. Un caso paradigmático lo constituye *Inseparables*, un relato tenebroso, una claustrofóbica pesadilla urbana, levantado sobre dos gemelos univitelinos y ginecólogos de profesión que comparten idéntico sistema nervioso atrapados en cuerpos distintos (su simetría no esconde su escisión moral y mental) destruidos por el descubrimiento de sus diferencias. A su muerte contribuye la presencia de una mujer, Claire Niveau (Geneviève Bujold), actriz, propicia al desdoblamiento, cuya singularidad física (poseedora de un útero con tres entradas) fascina y acarrea el delirio de ambos hermanos. Claire Niveau es una más, y una de las más embarazadas, de la galería de mujeres mutantes que vivifican su obra: de la Rose de *Rabia* a la Nola Carveth de *Cromosoma 3* pasando por, en cierto sentido, la Gabrielle de *Crash*.

(15) A propósito de *Videodrome* se han barajado infinidad de referencias, de H.P. Lovecraft (bueno...) hasta Philip K. Dick (está de moda su cita), pasando por

DAVID CRONENBERG



Naked Lunch, 1991

Otro, poseedor de aquello que nos persigue y a su vez perseguimos, y que jamás lograremos aprehender: el secreto del vértigo, del centelleo del ser, el nacimiento de la Nueva Carne»¹⁶. Un perenne conflicto entre la carne y la mente dimana como idea rectora, y vectora, de toda la filmografía de Cronenberg, cuyo engarce convoca la transformación fisiológica y la alteridad psicológica. El advenimiento de un supremo estado de conocimiento psíquico y cambio biológico en el cual la materia orgánica se funde con la mecánica. Pérdida de la condición humana y surgimiento de una nueva vida, de una nueva conciencia. ¿Nuevo escalón evolutivo hacia una nueva forma de(l) ser? ¿Última solución ¿Postrera frontera? Simbiosis definitiva de la carne y la tecnología, de la imagen y la carne. Brian O'Blivion (Jack Creley) visionario ideológico de *Videodrome*, sentencia: «Un nuevo órga-

William Burroughs (*of course*), de plasmación sublimada del *gore* hasta semillero del movimiento *splatterpunk* (por mucho que Antonio José Navarro apunta zum-bón, en su vitaminado artículo «David Cronenberg. Los secretos de la Nueva Carne»; *Dirigido por...*, n° 203, junio 1992, Barcelona, que las teorías psicoplásmicas de Hal Raglan en *Cromosoma 3* son una versión *splatter* de lo dictaminado por Sigmund Freud sobre la represión), sin olvidar de significar el apogeo de la biomecánica *cyberpunk*. Y más ismos que podrían convocarse. Y el territorio de la Nueva Carne que anda lejano de la fantasía de liberarnos del desdeñado cuerpo, motor de la utopía neotecnológica, que ha supuesto una ruptura definitiva con el ideal ilustrado. Por mucho que Cronenberg estuviera implicado en el proyecto de *Desafío total* (*Total Recall*, Paul Verhoeven, 1990), del que se apeó, o fue bajado, con alivio, la bioingeniería y la ingeniería atómica no figuran entre sus preferencias. Y no es precisamente un profeta de lo apocalíptico de la neotecnología. De la pesadilla *cyborg*, de su advenimiento inexorable, «de los procesos que están convirtiendo al hombre en un ser articulado por la tecnología», cabe leer, con espíritu agnóstico (al albur de ciertos pensamientos abracadabrantes y postulaciones del jaez de autorizar todas las reconfiguraciones, rediseños y demás eugenesia implícitas en la práctica de la ingeniería genética), *El cuerpo transformado. Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y en la ciencia ficción*, de Naief Yehya, Ediciones Paidós, Barcelona, 2002.

(16) Antonio José Navarro, *op. cit.*, nota 15, pág. 60.

no, una nueva parte del cerebro que cambiará la realidad humana». Aún más: «Un proceso donde las visiones se convertirán en carne. En carne incontrolada». Si la palabra engendra la imagen, la imagen es el virus. Consolidado el «Proyecto Cronenberg», su firmeza, cohesión implican que en sus postreras manifestaciones el alumbramiento, la palpitación de la Nueva Carne no requiera de muletas «racionales» (ni epidemias, ni drogas, ni exigencias científicas) para nucleizar su enorme capacidad de disuasión de lo real, de disolución del *Yo*. Como afirma Antonio José Navarro: «La Nueva Carne no es una ideología ni una moral sino la materialidad orgánica que utiliza el instinto como razón y el cuerpo como vía de conocimiento»¹⁷. Suerte de teología negativa, en modo alguno imbuida de hálito(sis) religiosa, se declina como la fusión inevitable entre la carne y la materia orgánica, proteico matrimonio entre materia animada e inanimada, en peculiar comunión profana de la interacción entre organismo humano y tecnología, que se erige como una de las contribuciones más significativas del *outsider* cineasta en su fértil recalificación, incluso reinención, de la matriz del fantástico. Una golosa variante del fantástico paranoico que irrigaba sus primeros títulos en cuanto a interpretación de la realidad desde el prisma de la alucinación y el delirio.

La actitud que se transmite ante la carne (y su revolución) y la enfermedad (y su perversión) arma el punto de vista del cineasta. Cambiar la perspectiva de lo que es, significa ser un ser humano. La mutación física del hombre. Una nueva raza, diría Clive Barker. Quizás el brundlemosca de *La mosca*, donde Seth Brundle pretende perpetuar la/su especie mediante la fusión genética con su embarazada novia Verónica Quaife (Geena Davis). Cronenberg *dixit*: «El ser humano podría intercambiar sus órganos

(17) Ibidem, pág. 61.



La mosca,
1991

sexuales en cuanto tales. Somos libres para desarrollar distintas clases de órganos que nos proporcionan placer; y que no tienen nada que ver con el sexo. La distinción entre hombre y mujer se reduciría, y tal vez nos convertiríamos en criaturas menos polarizadas y más integradas»¹⁸. El sexo, la carne y la enfermedad, su combinación, calibran otra existencia que atiende tras el umbral de la muerte, más allá del (sacrosanto) concepto de realidad. Tras pasar una última frontera de lo cognoscible. Abrir una puerta hacia... lo indecible. Un nuevo estrato de sabiduría... Tras la simbiosis máquina y hombre, Max Renn (James Woods), el hombre magnetoscopio de *Videodrome*, o Seth Brundle y su gradual metamorfosis en *La mosca*, ajeno tanto al protagonista de *La mosca* (*The Fly*, Kurt Neumann, 1958) como al Gregor Samsa imaginado por Franz Kafka en *La metamorfosis* («el hombre convertido en insecto monstruoso»), al afirmarse como «el insecto que soñó ser un hombre», aún más, un ser que nunca había existido..., Cronenberg da un nuevo paso adelante, va más lejos en *Crash*, ejemplo de adaptación fiel y nada servil de la magnífica novela de James G. Ballard¹⁹, sublime matrimonio entre el metal y la carne,

(18) Chris Rodley, *op. cit.*, nota 6, pág. 132.

(19) La convergencia entre J.G. Ballard y David Cronenberg no es nueva, se fija de antiguo. No ya el interés, el tratamiento del caos y sus formas de actuación como elemento positivo/dinámico, sino una pareja mirada fría, una postura entomológica, de testigo analítico de los cambios, contradicciones y derrumbes de la civilización moderna. Así pues, «unas condiciones extremas, donde el tiempo y el espacio han sido trastocados, el ponerse en entredicho, la indagación de la propia identidad, deviene empresa básica en todos los héroes, si así puede llamárseles, de J.G. Ballard» (Ramón Freixas y Joan Bassa, «Ballard y la reivindicación del caos», *Quimera*, n° 56, Barcelona, 1986, pág. 50)... que sostienen un plausible parangón con muchos de los protagonistas de Cronenberg y su asunción de los parámetros de la Nueva Carne, o de un nuevo horizonte moral (recordemos asimismo el párrafo final de la novela de Ballard, *Rascacielos* (1975) —publicada aquí por Minotauro, Barcelona, 1983—, con sus residentes del inmueble confusos, procurando descubrir

celebración de los delirios biomecánicos, exaltación de la gozosa transgresión, análisis profundo de las tensiones originadas por el desarrollo tecnológico y cómo afectan el modo de vida contemporáneo. La erotización intensa es inherente a la filosofía de la Nueva Carne, y adquiere en este título su más álgida formulación. En su condición de manifiesto de una nueva sexualidad articula una ficción donde la máquina y el hombre terminan por acoplarse en forma de acto sexual (uno de los tótems/fetiches de antiguo de Cronenberg), que nos sitúa «en un universo malsano donde la degradación y lo mórbido no son incompatibles con la belleza más restallante ni con la poesía visionaria; un viaje al lado más tenebroso de la conciencia, tachonado de estigmas quirúrgicos, de chapa desguzada, de aceites quemados y gasolina derramada, de efluvios de sangre, sudor y semen, confundiendo y fundiendo el orgasmo con el dolor de la carne desgarrada»²⁰. La disidencia es siempre bienvenida. Franz Kafka escribió: «La vida es desviación, pero tampoco es seguro que la desviación exista». *Voilà!* ¿Una incursión al infierno de uno mismo o un viaje al

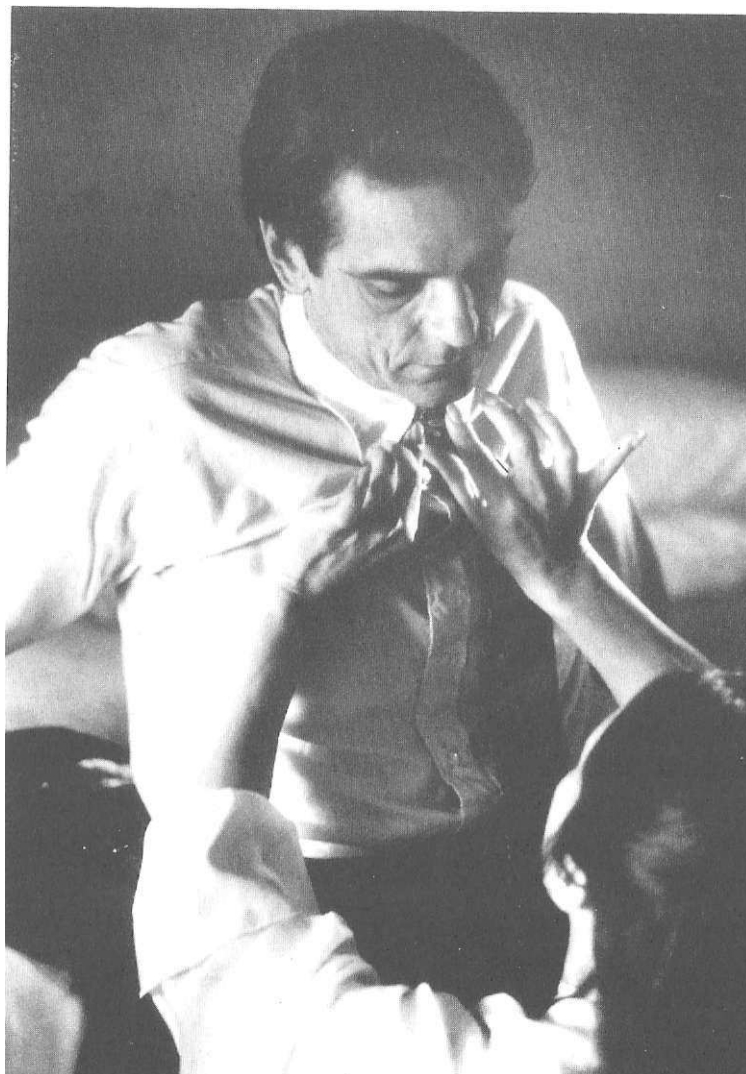
dónde se encuentran: «Laing observó satisfecho, preparado para darles la bienvenida a este nuevo mundo»). Confluencia atisbada por José María Latorre, para nada caprichosa ni venal, en su comentario de *Vinieron de dentro de...* (sección «Los films de TV», «La isla de cemento», *Dirigido por...*, n° 184, octubre de 1990, Barcelona, pág. 73), film y libro son del mismo año, relacionándolo con *Rascacielos*: el rascacielos convertido en trampa para sus enloquecidos inquilinos y las nuevas costumbres adoptadas por los habitantes de un bloque de apartamentos abocados a la violencia, el desastre por mor de la infección. Todo un revulsivo de las adormecidas conciencias. Y es que basta un accidente para que todo quede paralizado, se produzca un vuelco hacia la violencia desenfrenada y nuestro «civilizado» orden se desmorone cual castillo de naipes, exhibiendo las entrañas salvajes de unos individuos convertidos de nuevo en bestias lanzadas a la vorágine, a la lucha por la supervivencia, inmersos en decorados tan lujosos... como inútiles.

(20) Ramón Freixas/Joan Bassa, *EL sexo en el cine y el cine de sexo*, Ediciones Paidós, Barcelona, 2000, págs. 342-343.

DAVID CRONENBERG



Inseparables, 1988



M. Butterfly, 1993

paraíso soñado? A veces la línea del *sky line* se tuerce. ¿La pequeña muerte o el momento de la sensación verdadera? ¿El final del principio o el principio del final? En cualquier caso, se amplía el horizonte, se achatan las fronteras, se escrituran nuevos caminos y se avizoran nuevos ámbitos de compromiso y libertad.

entre cerebro y cuerpo, obsesión de René Descartes, tiñe, y atiranta, *Scanners*, a rebufo de sus telépatas atormentados, víctimas de una droga prenatal, el ephemerol, vertebrada *Inseparables* y contamina al sensitivo mutante John Smith de *La zona muerta*), el horror psicosomático y/o venéreo que alimentaba sus obras primeras, se (re)orienta en sus futuras manifestaciones hacia una serie de disfunciones psíquicas que coadyuvan sus permutas fisiológicas. El hombre empieza a ser absorbido por su subconsciente y se registra la fragilidad, vulnerabilidad de la realidad que le envuelve. Como siempre, Antonio Weinrichter, sagaz lector de sus films, formula una atinada ecuación: «Sea cual sea la fuente (literaria, teatral o un guión original) de sus películas, éstas tienden a describir procesos de adicción o, más exactamente, procesos que llevan a sus protagonistas a vivir una progresiva disolución de la realidad y una (estruendosa) transformación física»²¹. La circunstancia de la adicción, la dependencia como trastorno volitivo, comporta el contacto. Y el contacto, el desgarrar, la destrucción. Su origen es secundario: de la infección vírica primigenia al cáncer catódico de los *reality shows*, de las drogas metafóricas, literarias o químicas a la fantasía sexual... La enunciación de la Nueva Carne es plural, polimorfa y poliédrica.

El principio de realidad es cuestionado. Y transgredido. Su

t

(21) Antonio Weinrichter, crítica de «Crash», *Dirigido por...*, n° 250, octubre 1996, Barcelona, pág. 30.

comprensión reviste un grado de alucinación y delirio. Se acuña, imprime la sensación de *desréaliser*, tan apegada a Cronenberg. De hecho, algunos personajes, fugitivos de la realidad, acusan el sentimiento tan agnóstico, propio de la criatura de Frankenstein, de estar en el mundo pero no pertenecer a él. Encarar la realidad como fachada, orden aparential, como ente ficticio. O ese doloroso despertar «al mundo consciente» sufrido por Max Renn. Después de todo «no hay nada real fuera de nuestra percepción de la realidad», en palabras de Cronenberg... acaso travestido de O'Blivion. Y en consecuencia todo lo que percibimos es real. Mutaciones del paisaje mental, viajes interiores, instauración del reino de la pesadilla, en suma, una especie de caos (des) controlado que bascula entre los mundos de Thomas Pynchon y James G. Ballard. Sin desestimar en modo alguno la filiación con William Burroughs, su autor de cabecera. «Pertenece a mi sistema nervioso. Todos mis films tienen algo de él» (Cronenberg *dixit*). Documento escabroso de la sociedad terminal del siglo XX, centrado en la relación entre la imaginación individual con la sociedad en su conjunto, *El almuerzo desnudo* se sitúa en Interzone, un espacio proyectivo, un escenario abierto donde todo está permitido y nada es real²², lugar de transición donde cada personaje puede realizar sus fantasías más extremas, cuyo modelo es Tángier, urbe falsificada, según Paul Bowles²³. La disolución del concepto de

(22) Otro punto, o agujero negro, de conexión con Lynch, amén de su compartida calidad de investigadores de las zonas de infracción del orden establecido, también cautivado por hurgar en el desorden del paisaje -y en su subsuelo- y en el desarreglo mental de sus personajes —ese lacunar espacio de materialización de sus deseos y/o perversiones—, con *Terciopelo azul* (*Blue Velvet*, 1986) como apasionante estilete.

(23) La empatía -e influencia- con William Burroughs (el proyecto de versionar *El almuerzo desnudo* se retrotrae a 1981) se coteja de viejo en el cineasta. La imaginaria burroughsiana impregna, infecta el primer Cronenberg. Los parásitos

realidad, insistimos, conlleva la multiplicación de alucinaciones, de visiones, de imágenes horribas, percutantes, pugilísticas, grabadas de modo indeleble en el archivo de la memoria: desde el televisor que explota y vomita sus tripas, la pantalla antropófaga (Max Renn succionado por los carnosos labios de Nikki Brand, Deborah Harry) o la hendidura ventral, de Max Renn que tanto acoge una pistola como cintas de vídeo (símbolo de la cópula hombre y objeto, nítida alusión a la praxis del *fist fucking*) de *Videodrome*, hasta los monstruos del Id —en cita revertida a *Cromosoma 3* filtrada por el tributario túrmix de *Planeta prohibido* (*Forbidden Planet*, Fred McLeod Wilcox, 1956)- materializados en *El almuerzo desnudo*, del jaez del engendro, un ciempiés mutante, en que se transmuta Yves Cloquet (Julian Sands) para sodomizar y devorar al novio *gay* de Bill Lee (Peter Weller) o la máquina de escribir gimiente, un ano parlante²⁴, pasando por la

de *Vinieron de dentro de...* guardan un nada virtual parentesco con los lascivos *candiru* fruto del ardiente magín del escritor, además de introducirse en sus víctimas a través de sus genitales. Item más, el crítico Mitch Tuchman (citado por Chris Rodley, *op. cit.* nota 6, pág. 229) señalaba, a propósito de *Rabia*, que la jeringuilla fállica succionadora de sangre de Rose, «ese injerto de piel morfológicamente neutro (...) ya aparece en Burroughs, es el tejido indistinto que puede crecer en cualquier tipo de carne... por todas partes brotan órganos sexuales». Obsesiones comunes y reificados tributos, pero allí donde en Burroughs reina «el apasionado moralismo», en Cronenberg vence su «exangüe agnosticismo».

(24) El bestiario cronenbergiano se concentra fundamentalmente en este título, rico en su muestrario de bichos e insectos mutantes, concretándose en el gigantesco escarabajo controlador de Bill Lee, ex yonqui y exterminador de insectos, en los *mugwump*, escrufulosas entidades alienígenas que segregan sustancias lechosas (más o menos psicotrópicas) o en Joan Lee/Joan Frost (Judy Davis), de atractivo envoltorio exterior humano que cobija a una criatura extraterrestre (no es un mutante, es una representación de la fealdad). No obstante, retrocediendo en su filmografía concursan las babosas fecales de *Vinieron de dentro de...*, los diminutos seres sin rostro de *Cromosoma 3*, el brundlemosca de *La mosca...* y adelantándonos damos cuenta de la fetal consola *game pod* de *eXistenZ*, armada con elementos

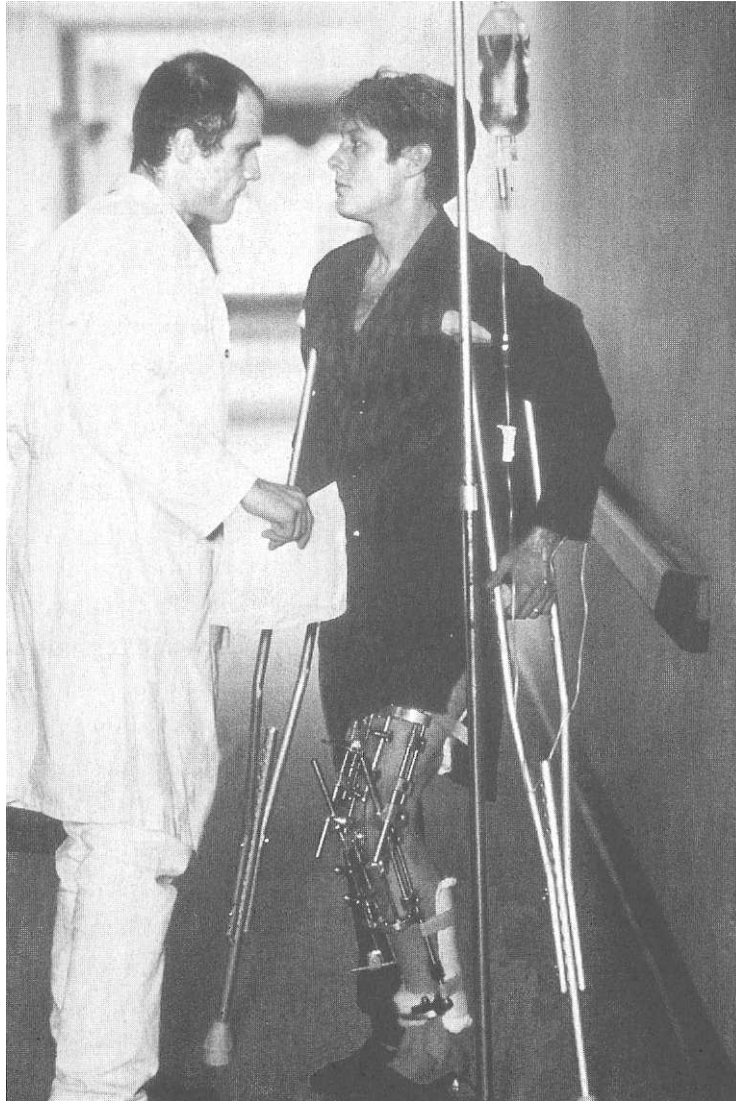
turbia, inquietante escena de *Crash* en que James Ballard (James Spader) lame, hurga en las profundas heridas (vaginales) de la pierna (suerte de órganos neosexuales) de una Gabrielle (Rosanna Arquette) de cuerpo destrozado, un mapamundi de mutilaciones físicas que no genéticas.

El fin(al) de las historias, de los personajes no varía. El individuo cronenbergiano recorre siempre un trayecto, nunca un vía crucis, la simbología religiosa es cuidadosamente emascarada, y su destino es la desaparición, la desintegración, la (auto)destrucción. De hecho, los personajes empiezan a morir, sin saberlo, al inicio del relato. Su metamorfosis carnal, toma de conciencia incluida, acarrea su muerte. ¿Hay finales felices en Cronenberg? El nihilismo empapa *Videodrome*, e *Inseparables* propone la entronización del desastre. Su *happy end* más aproximado y llamativo lo contribuye *El almuerzo desnudo*. Así pues... En caso contrario, conviene retener las (perentorias y amenazadoras) palabras susurradas por James Ballard en *Crash*: «Quizá la próxima vez...» sea factible la transformación verdadera (en la novela afirma «supe entonces que yo ya estaba preparando los materiales de mi propia muerte automovilística»; conclusión que colisiona, contrasta con el de Cronenberg, dando pábulo al comentario del escritor de que el film comienza donde acaba el libro).

tan asombrosa como su formulación de explorar (y definir) el centro, los contornos del cine fantástico (y deslimitar los límites). No

orgánicos y palpitantes (o ese peculiar *gadget* de la pistola construida con los huesos y cartílagos de seres anfibios monstruosos que dispara molares humanos). Por no detenernos en los sujetos dotados de poderes paranormales, eje de excepcionalidad, de *Scanners* o *La zona muerta...* o en la rareza fisiológica de Claire Niveau en *Inseparables*, etcétera.

DAVID CRONENBERG



Crash, 1996

vamos a descubrir ahora su talento como eminente retratista y diseccionador de los miedos sociales, de los oscuros recovecos de la mente y de la sexualidad más tóxica, insurrecta y radical. Como James G. Ballard, la obra de Cronenberg asumiendo determinados postulados genéricos (la ficción científica, o especulativa, el escritor, la horma del fantástico, el cineasta) trasciende dichos patrones/premisas pervirtiendo (o desviándose) el molde de un género que ha tratado en vano de enjaularlo. Su situación profesional, a modo de encrucijada, planteada tras el cénit estilístico de *Crash*, no era baladí. Más de un cenizo se frotaba las manos ante las noticias relativas a *eXistenZ*, presentada por más de un gacetillero como un romo retruécano, un fatigado regreso a los senderos hollados por *Videodrome*. Ente el vigoroso *run for cover* y ó tonificante *aggiornamento*, su dispositivo narrativo, anclado sobre el relativismo del principio de realidad, ofrenda una estimulante, bien vestida reflexión acerca de la mirada y la identidad en un mundo en perpetuo movimiento, franca modificación (y penetrada de humor *grinçant* y *drolatique*), donde cohabitan la alianza entre el hombre y la tecnología de *Videodrome* y las visiones alucinatorias de *El almuerzo desnudo*. Más allá de las querellas entre los militantes «existencialistas» y el comando de «realistas», el videojuego *eXistenZ*, producto de última generación que borra las fronteras entre la realidad y el escapismo, de las escaramuzas, conspiraciones que tapizan el cañamazo de la historia, de la inversión final, de los potente ecos sexuales (hay que apuntar que el juego se alimenta de la energía del jugador que deviene una especie de pila, cuya conexión, un cable umbilical, el «ombicordon», se debe introducir en un «bioport», un orificio situado en la base de la médula espinal del participante a modo de efectiva sodomía...), *eXistenZ* experimenta, con osadía y provecho, el crujiente debate, agitado dilema acerca de la ficción y la no ficción, la realidad y la irre realidad (virtual o no). Item más, su desafío radica en inquirir a propósito

DAVID CRONENBERG



eXistenZ,
1999

de si es real la realidad, de si la realidad virtual puede reemplazar lo real (o convertirse en realidad, usurpándola), con todo lo que supone para entender la existencia, la vida de otro modo. En breve, una de las claves, preocupaciones de la posmodernidad. Se plantea un espacio virtual donde es posible corregir defectos genéticos manipulando el ADN. La Nueva Carne supera esa concepción del cuerpo que nos impide alcanzar las formas más altas de conocimiento según sostenía Platón, a la par que nuestra condición mortal.

El interés de la propuesta que engarza biología y tecnología, que abre mundos ficticios y universos «realistas» por la realidad del juego, el acceso a ese país de las maravillas (o de las pesadillas), asfaltado por la imaginación, los recuerdos y los temores de los propios participantes, a que da derecho intervenir en la partida, procede de presentar «lo fantástico como un elemento "alterador" de la relación existente entre el espectador y el film, entre el autor y su público (...) *eXistenZ* como le sucede al videojuego que da título a la cinta, ansia crear un nuevo tipo de espectador, idéntico al de *El almuerzo desnudo*, *M. Butterfly* y *Crash*. Un espectador capaz de abandonarse a sus impulsos más incontrolables e inconscientes, pero sin renunciar al espectáculo "fantástico" más elemental»²⁵. El juego continúa. Las cartas están echadas. *Rien ne va plus*. En *Videodrome*, el Max Renn catódico y el Max Renn real se suicidan al grito de «¡Larga vida a la Nueva Carne!». Así es. Y sigue siéndolo, aunque ahora sea más virtual que nunca. Un nuevo paso adelante.

(25) Antonio José Navarro, «Sobre la nueva carne virtual», reseña de *eXistenZ*, *Dirigido por...*, n° 282, septiembre de 1999, Barcelona, pág. 34.

H.R. GIGER: VISIONES DE LA NUEVA CARNE

CARLOS ARENAS

Pocos creadores contemporáneos despier-
tan tanta fascinación como H.R. Giger. Este artista suizo conoci-
do fundamentalmente por su trabajo en la película *Alien, el octa-
vo pasajero* (*Alien*, Ridley Scott, 1979), ha desarrollado una
intensa carrera desde los sesenta hasta la actualidad. Su peculiar
obra gráfica y pictórica, menos conocida que sus constantes cola-
boraciones realizadas en el medio cinematográfico, se configura
como la plasmación de un universo personal, en el que Giger se
erige como diseñador de formas imposibles y de mundos fantásti-
cos propios de una pesadilla.

A lo largo de su trayectoria artística ha abordado la proble-
mática que rodea al ser humano en la época contemporánea, par-
ticularmente en la era tecnológica, realizando diversas investiga-
ciones de carácter plástico. Ha llevado a cabo esta exploración
elaborando un estilo de expresión que hace inconfundible su
aportación al arte moderno, la *biomecánica* artística¹. En el desa-
rrollo de este concepto juega con la fusión del mundo biológico y

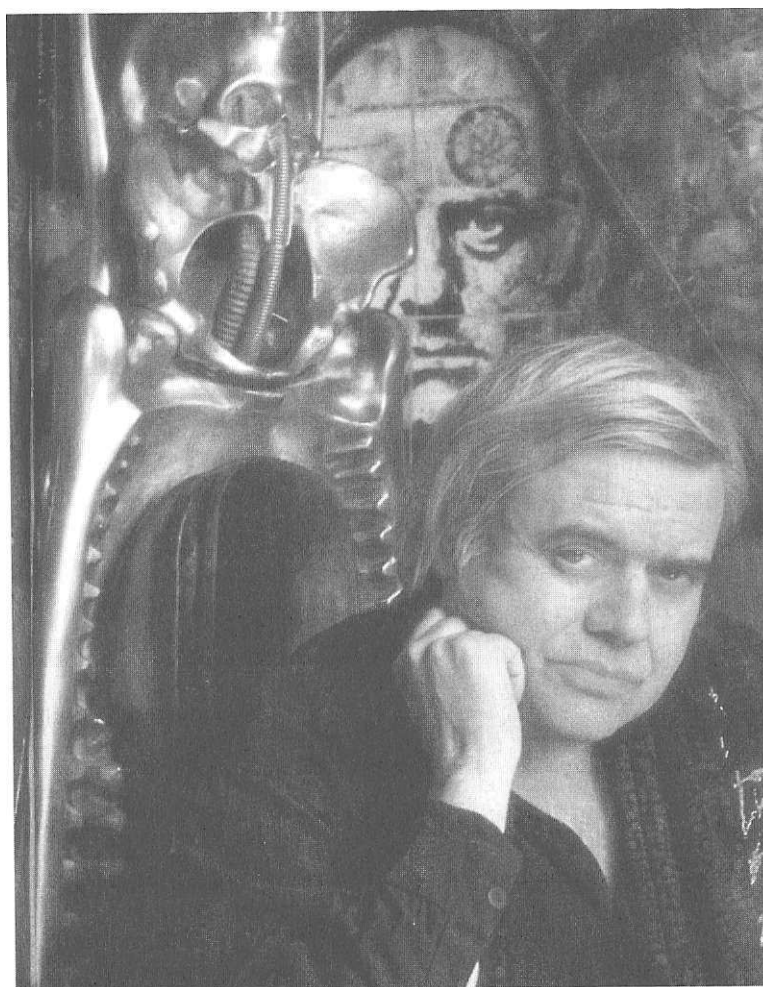
(1) La biomecánica responde a un conjunto de ciencias que estudian las relaciones entre la biología y la mecánica con el fin de plantear soluciones que repercutan en la mejora de la salud y la calidad de vida, centradas en la actualidad en aplicaciones médicas y deportivas. Las representaciones de Giger abordan la biomecánica exclusivamente desde un punto de vista de las bellas artes.

el tecnológico que da lugar a unos seres fantásticos y surreales a los que llamará *Biomecanoides*, metáforas de la condición humana *fin de siècle*.

Sus creaciones conforman una visión moderna del hombre en el final de milenio y reflejan las inquietudes con que afronta los retos de una nueva época. Su visión del ser humano en nuestra civilización altamente tecnificada, en la que el encuentro entre la carne y el metal de las máquinas supone una relación constante y cada vez más estrecha, ha sido tratada por Giger de forma singular en la representación de sus mundos. Las criaturas creadas por este artista suscitan una profunda reflexión debido a su intrínseca fuerza mitogénica, a los valores estéticos de sus imágenes y a las diversas lecturas interpretativas que desprenden. La atracción que ejerce la obra de Giger en la cultura contemporánea es uno de los rasgos más interesantes que descubrimos al aproximarnos a este singular creador. Su arte provoca gran admiración en la cultura *undergroundy* de vanguardia, dentro de la cual es tratado como artista de culto, incluso un fetichismo extremo, que ha conducido a algunos fanáticos de su obra a tatuarse un cuadro suyo en la espalda o alguno de sus motivos en cualquier parte del cuerpo. Por tanto su obra no permanece cerrada, sino al contrario, se reinterpreta y está conectada con otros discursos filosóficos y artísticos contemporáneos. Además, con la irrupción en la última década de la cultura digital y la moda de lo cibernético, su obra se halla actualmente en proceso de revisión y de revalorización debido a los planteamientos visionarios que se detectan en su arte. Por este motivo Giger es omnipresente en la cibercultura de los 90, pues su obra constituye una importante referencia para ciertos artistas posmodernos, aunque desde el mundo institucional su reconocimiento sea menor y en los libros de historia del arte su ausencia sea significativa.

Dos ejes principales se constituyen en motores de su labor

H.R. GIGER: VISIONES DE LA NUEVA CARNE



H.R. Giger sentado en una silla Harkonnen. Al fondo, asoma el rostro de Aleister Crowley

creativa: la fusión entre lo orgánico y lo tecnológico desarrollada con sus investigaciones en torno a la biomecánica, y la relación entre nacimiento, sexo y muerte con los que construye las reflexiones temáticas más importantes que subyacen en su mundo.

La obra de Giger constituye, gracias a su arsenal iconográfico y al tratamiento de diversos temas, un antecedente y referente para adentrarse en el universo de la Nueva Carne, ya que muchos de los conceptos trabajados por este artista serán contemplados posteriormente, desde ópticas similares, en la filmografía de David Cronenberg y de Clive Barker. Ambos participan de manera activa de muchas de las teorías propuestas décadas antes por Giger al desarrollar sus propios universos personales, configurando así un discurso creativo original.

LA OBRA DE H.R. GIGER

Hans Rudi Giger (Chur, 1940) es un artista polifacético que ha trabajado a lo largo de su carrera en diversos campos de creación desde la pintura y el diseño a la escultura y la arquitectura. Además ha dirigido y producido cortometrajes, videoclips y documentales experimentales y ha cultivado su faceta como escritor publicando una novela utópica.

Pasó su infancia en los alrededores de Chur, capital de uno de los cantones más montañosos de Suiza. Durante su adolescencia cultivó una serie de gustos y aficiones que marcarían en cierto modo su vida. En esos años desarrollaba su imaginación y fantasía soñando con lugares misteriosos y recónditos e imaginando personajes y figuras grotescas, fruto de las novelas de terror gótico que leía. Además sentía gran atracción por lo mórbido y lo extraño, así como por las historias macabras como las del empalador Vlad Tepes y la mitología fantástica como el mito de la bella y la

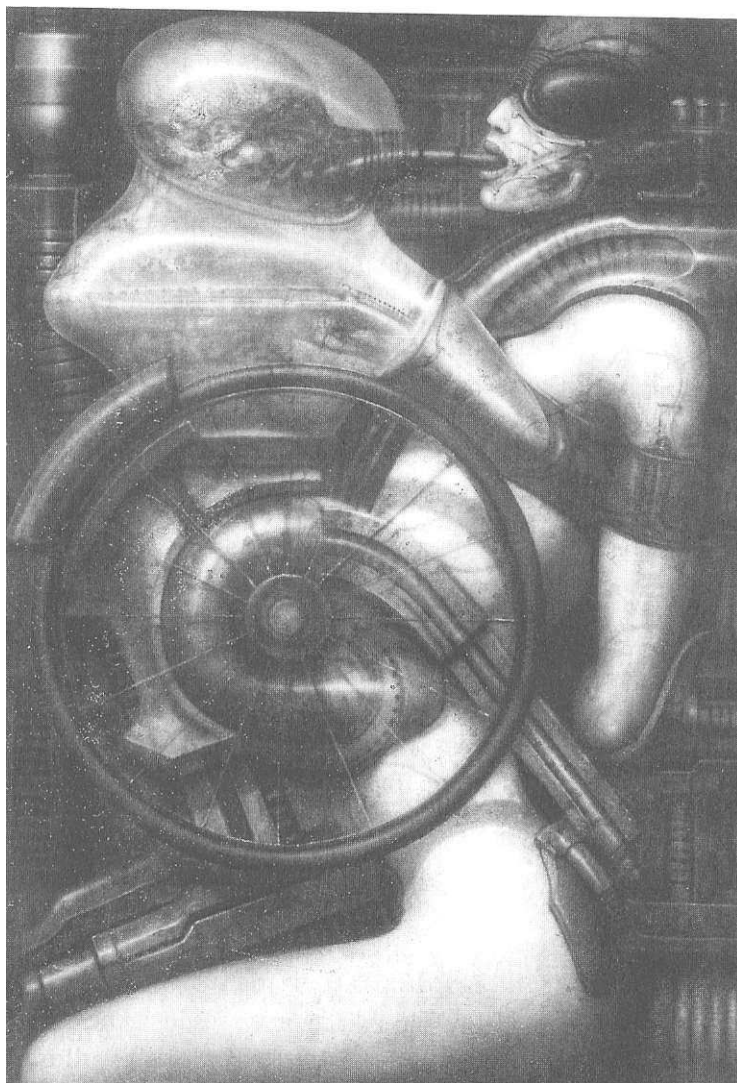
bestia. Su fascinación por las armas, por la música, por los huesos y calaveras y por el arte egipcio nace en esta época marcando su formación intelectual, aunque sin duda será el sexo su mayor obsesión como veremos a lo largo de su obra.

Su relación con el mundo del arte nace a partir de su ingreso durante el inicio de los sesenta en la Escuela de Artes y Oficios de Zurich, donde obtendría el diploma de Diseñador industrial y de interiores. De modo paralelo a sus estudios empezó a publicar ilustraciones y caricaturas en diferentes magazines suizos *underground*. En su juventud ya había decorado una de las habitaciones de la casa paterna convirtiéndola en un lugar de reflexión y diversión de aspecto siniestro y macabro al que llamaba el *Cuarto oscuro*, en el que esqueletos, ataúdes y figuras fantasmales conformaban el mobiliario.

En el año 1963, creaba una de sus primeras series titulada *Los niños atómicos*, compuesta por figuras esqueléticas representadas visualmente mediante la caricatura grotesca, que venían a ser una especie de manifiesto contra los peligros de la energía atómica y sus efectos radiactivos sobre el medio ambiente. Estos seres muestran a modo de radiografías el interior de sus cuerpos, puesto que sus anatomías externas se componen de huesos. Su obra de los años sesenta refleja una preocupación por los problemas ecológicos que rodean al ser humano, en particular la construcción de un entorno tecnológico que llega a abrumar el hábitat del hombre. A finales de esta década realizaría sus primeras exposiciones de modo paralelo a la publicación de sus imágenes en posters. También ampliaba sus facetas trabajando la escultura en poliéster, el dibujo a tinta y experimentando con la pintura al óleo. En este momento le empiezan a llegar encargos desde diversos ámbitos: portadas de discos, carteles y el diseño de su primer alienígena para el medio cinematográfico; el humanoide que aparece en la película experimental suiza *Swissmade 2069* (Fred

La NUEVA CARNE

CARLOS ARENAS



Biomecanoide, 1976

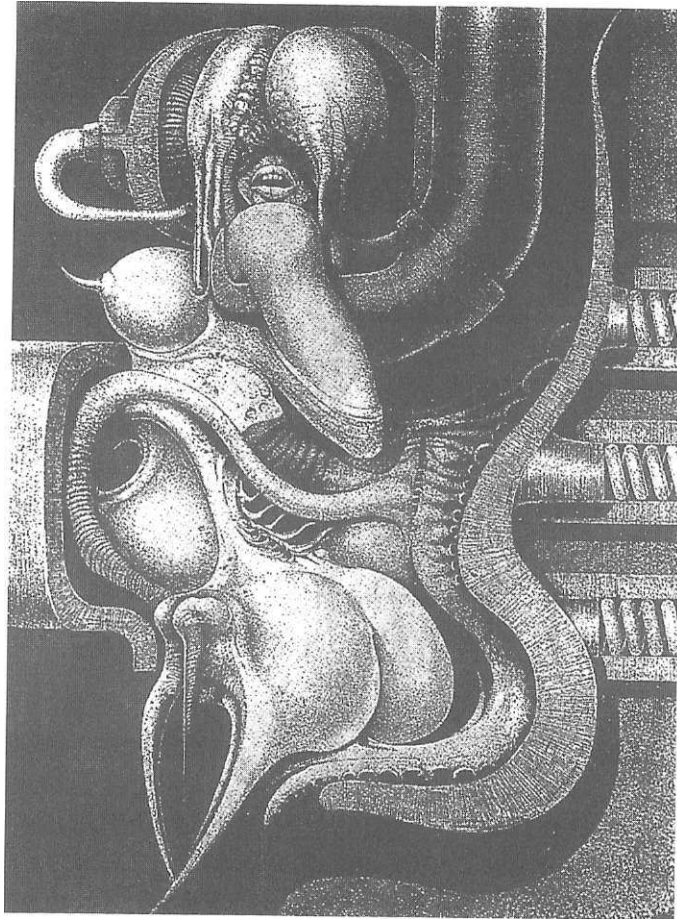
Murer, 1968). Giger se da a conocer en Suiza y consigue un prestigio y reputación entre los ambientes *underground*.

Durante los años 70 alcanzaría la culminación en la elaboración de su estilo artístico, acuñado por él mismo como biomecánico y crearía su sello personal e inconfundible con la ayuda del aerógrafo, su herramienta fundamental de trabajo. La técnica del aerógrafo es uno de los principales componentes del característico estilo gigeresco, en el que logra dotar a sus pinturas de un acabado fotorrealista. Este utensilio, también llamado pistola pulverizadora, ha sido empleado a lo largo del siglo para el retoque fotográfico, la publicidad y el lacado de objetos industriales. Algunos artistas lo habían utilizado para incorporar detalles y efectos de acabado a sus obras, como Man Ray o los hiperrealistas norteamericanos de finales de los sesenta, que estaban obsesionados con la reproducción casi literal de la realidad. Giger, sin embargo, emplea el aerógrafo mediante un original uso de la herramienta basado en el dibujo a mano alzada directamente sobre el papel como suerte de escritura automática, vinculada con el modo de operar surrealista, dando así rienda suelta a su imaginación y plasmando sus visiones de manera inmediata. El propio Giger afirma: «Con el tiempo, uno adquiere tanta práctica en el trabajo que el proceso se vuelve automático como el conducir un automóvil»². Giger desarrolló de manera autodidacta la técnica a base de experimentación e improvisación, de manera que podía ejecutar sus ideas a gran velocidad y con un alto grado de definición, gracias al perfeccionamiento de su depurado estilo. De este modo realizaría multitud de pinturas en los años setenta, que constituyen el periodo de esplendor del artista en los que creó algunas de sus series más importantes como los *Paisajes* (*Land-schaften*, 1973), *Necronom* (1976), *Erotomecánica* (*Erotomecha-*

(2) H.R. Giger, *A Rb+*. Berlín, Taschen, 1991, pág. 44.

LA NUEVA CARNE

CARLOS ARENAS



Biomecanoide, 1969

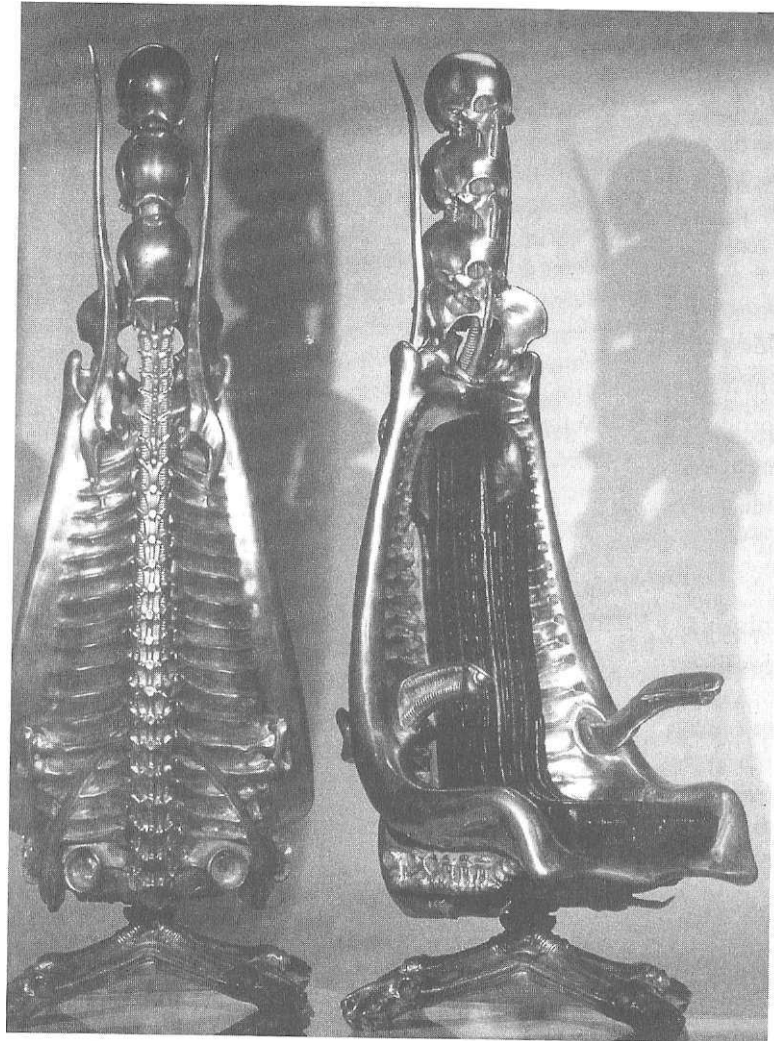
nis, 1979) y los grandes trípticos que conforman *El Templo de los Pasajes* (*Passagen-Tempel*, 1975) y *El Conjuro* (*The Spell*, 1974-1977). Además de la impronta del aerógrafo, este periodo creativo coincidió con su fascinación por la temática ocultista y esotérica que impregnará gran parte de sus obras.

En 1975 participaría en uno de los proyectos cinematográficos contemporáneos más ambiciosos: la filmación de la novela *Dune* de Frank Herbert, a cargo del realizador chileno Alejandro Jodorowsky. Gracias a sus contactos con Salvador Dalí, Giger se introdujo en el proceso de producción de la película y recibió la propuesta de diseñar el aspecto visual del mundo de los Harkonnen, en el que dispondría de libertad creativa para desarrollar sus ideas. Pese al fracaso final del proyecto, que no llegaría a realizarse, Giger conoció al encargado designado para los efectos especiales de *Dune*, Dan O'Bannon, que quedó impresionado con sus pinturas y diseños. Dos años más tarde O'Bannon se inspiraría en los monstruos y criaturas de Giger para concluir el guión cinematográfico que tenía entre manos, que acabaría titulándose *Alien*. Dan O'Bannon entró en contacto con las pinturas de Giger durante el proyecto *Dune* y las estudió, pensando que este artista podría crear algo diferente en una película de terror. O'Bannon había recibido una copia del libro *el Necronomicon de Giger* (*Giger's Necronomicón*), publicado en 1977. Cuando Ridley Scott entró en el proyecto *Alien* como director, se hallaba con el dilema de cómo visualizar a la criatura protagonista del film. Mientras Scott hojeaba el libro de Giger se topó con unas pinturas que le fascinaron: «No puedo creerlo, eso es». Scott se refería al *Necronom IV y V*, una figura cruce de humano, reptil e insecto³. Giger

 : : —

*

(3) «Inicialmente, Giger quería diseñar la criatura desde cero. Sin embargo, yo estaba tan impresionado con sus pinturas *Necronom IV y V*, de su libro *Necronomicon*, que insistí en que siguiera sus formas. Nunca estuve tan seguro de algo



Sillas Harkonnen-Capo, 1993

acabaría encargándose del diseño de los aspectos fantásticos del film, y de su visualización material en la película construyendo los elementos del decorado del mundo extraterrestre y las criaturas que representan las tres fases evolutivas del ser alienígena, llamadas agarracaras, revientapechos y gran alien o alien adulto⁴.

Desde la participación de Giger en el proyecto *Alien*, se produce un punto de inflexión en su trayectoria artística, debido al éxito de crítica y público acaparado por la película, que contribuiría a la difusión de su obra a escala mundial, avalada por la obtención del Oscar a los mejores efectos visuales en 1980. El éxito de *Alien* radica sin duda en la impactante e inquietante imaginación simbólica que despliega el film, fruto de la colaboración de Giger, que diseñó todo lo relacionado con el mundo alienígena, desde el planeta, la nave y su interior, a las fases evolutivas de la criatura espacial⁵. Además de realizar los diseños, Giger colaboró in situ durante la fase de producción de la película, modelando y esculpiendo las figuras del decorado y construyendo el traje del alien. En *Alien* Giger realizó su trabajo más completo. El simbolismo sexual y la iconografía penetrante constituyen el *leitmotiv* de la película⁶. La iconografía del *Alien* está basada en diferentes conceptos, fundamentalmente en la biomecánica y en la inter-

en mi vida. Eran completamente explícitas para lo que yo había imaginado para el film, particularmente en la manera única en la que expresaban tanto horror como belleza». Ridley Scott en *H. R. Giger. Filmdesign*. Edition C, Zug, 1996, pág. 3.

(4) Traducción del inglés: respectivamente, *face hugger*, *chest burster* y *big alien*.

(5) Véase Antonio José Navarro, *Alien/Los inconquistables*. Libros «Dirigido», Barcelona, 1995.

(6) Según J.L. Cobbs, lo que distingue a *Alien* de otros *thrillers* son los abundantes motivos reproductivos, de gestación y nacimiento. El tema ya se introduce en el cartel y logotipo del film, el huevo alien quebrado. J.L. Cobbs, *Alien as abortion parable*, en *Literature Film Quarterly*, v. 18, n° 3, 1990, págs. 198-201.

pretación del cuerpo humano en clave simbólica. La nave alienígena se presenta como una metáfora del cuerpo femenino al que se accede por puertas vaginales; los pasillos están formados por huesos con protuberancias cervicales en sus paredes; en la cabina encontramos esculturas fálicas. La nave de carne y hueso propone la entrada en el útero materno, la regresión al estadio embrionario. La construcción biomecánica a escala monumental define un ambiente siniestro y terrorífico propio de una pesadilla, que trataría el miedo al nacimiento y a la muerte. *Alien* representa así una metáfora posmoderna de la maternidad.

El mundo de *Alien*, se halla plagado de imágenes sexuales como las puertas vaginales de entrada, de interiores corporales como los pasillos intestinales del interior de la nave, de metáforas intrauterinas como la sala de los huevos extraterrestres y de miedos a la castración, como el terror que causa el alien con su doble mandíbula. Las creaciones de Giger en *Alien* evocan diversidad de lecturas e interpretaciones, rasgo común en la obra del suizo. Fernando Savater habla en su artículo sobre *Alien* acerca de la dimensión simbólica de algunas de las imágenes que suscita este film, indicando que «la fuerza mitogénica no estriba en lo que se presenta en la pantalla, sino en los fantasmas de la imaginación del espectador que son convocados o conjurados por la narración cinematográfica»⁷. *Alien* refleja un mundo siniestro del futuro, producto de las pesadillas del presente y su visionado no suele dejar a nadie indiferente.

A partir de la década de los ochenta, su actividad artística se repartirá entre la realización de encargos que le llegan constantemente sobre todo del mundo del cine y de la música y el desarrollo

(7) Fernando Savater. *Las naturalezas en Alien* en Cuadernos del Norte, nº 4, 1980.

paralelo de su obra personal. Una de las obras más importantes tras *Alien* es la serie de pinturas que le dedicó a la ciudad de Nueva York, que le impactó como consecuencia de varios viajes. A partir de la creación de esta serie titulada *New York City* (1980), utilizaría plantillas a la hora de ejecutar sus cuadros al aerógrafo, profundizando en la ilusión de las tres dimensiones y eliminando el trazo humano con lo que confiere un acabado industrial a sus pinturas.

A principios de los noventa, Giger abandonó la técnica del aerógrafo después de dos décadas de utilización, para trabajar otras facetas como la escultura, el diseño arquitectónico y el dibujo en formatos más reducidos. Con los nuevos trabajos experimentará con las tres dimensiones y la solución a planteamientos espaciales.

Durante esta década continuó recibiendo nuevos encargos para diseñar monstruos de películas y propuestas para decorar espacios como la sala VIP de la discoteca Limelight en Nueva York que diseñó en 1998 o la construcción del *Bar Giger* en su ciudad natal en 1992.

Entre sus trabajos personales más destacados de esta década se hallan las esculturas de aluminio que forman la *Fuente del Zodíaco*, un proyecto basado en la interpretación biomecánica de los signos zodiacales, o su propio proyecto cinematográfico *El misterio de San Gottardo*, presentado hasta ahora en forma de cómic-novela ilustrada, protagonizada por sus figuras Biomecanoides.

El último gran proyecto de Giger en la actualidad y que le tiene ocupado ya varios años, es la instalación del Museo Giger en Gruyères, ciudad de la Suiza francesa, donde está reuniendo la parte más significativa de su obra pictórica. El Museo Giger se inauguró en 1998, emplazado en un castillo medieval. El proyecto aún no ha sido concluido debido a problemas de financiación, por lo que se ha desarrollado en varias fases. Durante el 2001 estuvo construyendo un nuevo *Giger bar* adyacente al museo y tiene en mente un sistema de vagoneta con raíles para realizar una

visita guiada a través de las diferentes plantas del edificio. La falta de interés de las instituciones públicas por este proyecto cultural demuestra la poca consideración que tiene Giger actualmente en su país por parte de la cultura oficial, que sigue ignorando el trabajo de este artista suizo reconocido internacionalmente y su trayectoria artística desarrollada a lo largo de las últimas cuatro décadas. En contraposición, la obra de Giger ha calado fuerte entre las culturas *undergroundy* en los artistas de vanguardia de todo el mundo y algunos países han prestado especial atención por el artista como Estados Unidos, Japón, Francia o Italia.

Giger es fundamentalmente un artista de la imagen, preocupado por su estética y por las connotaciones literarias que se desprenden de sus figuras y composiciones. Sus obras presentan conexiones con diversos escritores y artistas, pues ha utilizado numerosas fuentes como inspiración. Por una parte, los relatos de Edgar Allan Poe y posteriormente la obra literaria de Franz Kafka y la de Howard Phillips Lovecraft. Durante los setenta su obra se torna más oscura y enigmática fruto del interés por la literatura esotérica de autores como Eliphas Levi, Aleister Crowley y Gustav Meyrink. Entre los artistas que más le han influido destacan El Bosco y Francis Bacon, creadores de figuraciones fantásticas y monstruosidades plásticas; los artistas austríacos visionarios Alfred Kubin y Ernst Fuchs y especialmente la influencia del surrealismo con creadores como Hans Bellmer y sobre todo Salvador Dalí, uno de sus grandes referentes. Entre sus influencias, Giger suele recordar que el mundo de los sueños es su mayor fuente de inspiración.

La temática tratada por Giger es variada, centrándose principalmente en el cuerpo humano y en los cambios físicos y espirituales a raíz de la convivencia con las máquinas, que trata desde un punto de vista macabro, surreal y fantástico. Aplica su visión biomecánica a las líneas temáticas que trabaja, entre las que desta-

can la superpoblación, la enfermedad y la magia. En el centro de su discurso se sitúa el hombre tratado en relación con la máquina y el monstruo. Por ello recurre constantemente a los Biomecánicos y a los paisajes como fórmulas para reflejar las relaciones físicas orgánicas e inorgánicas y su introspección psicológica.

Pese a que Giger es un artista difícil de clasificar, su discurso artístico conecta con otras corrientes como el surrealismo, el simbolismo o el modernismo, configurando una obra que se puede situar junto a los realismos fantásticos europeos de la segunda mitad del siglo XX.

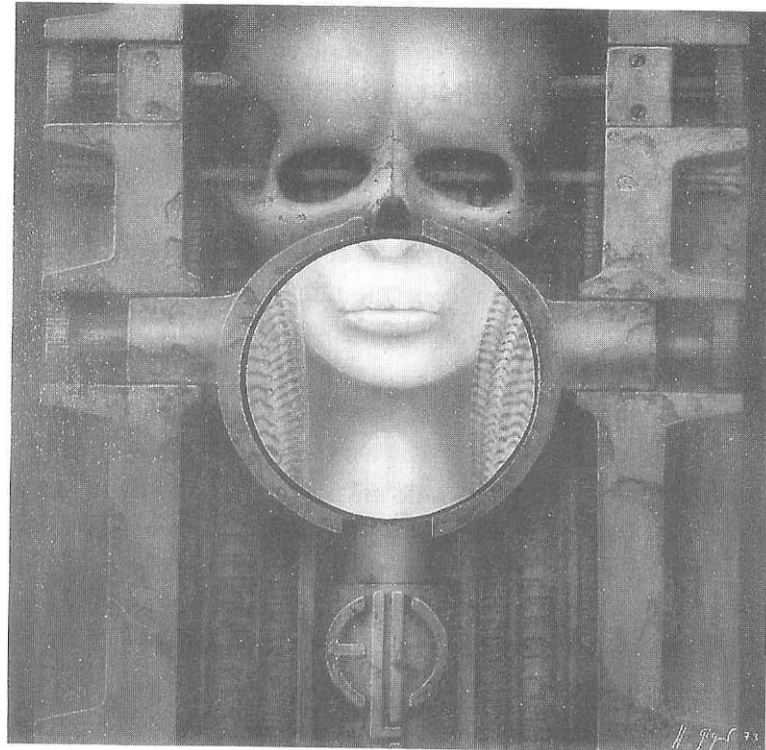
A lo largo de su carrera, Giger ha diseñado toda suerte de elementos de la cultura de masas como carteles (para exposiciones, festivales de cine, grupos de música y otros colectivos como los Hell Angel's), portadas de discos (entre las que se encuentran algunas de sus imágenes más emblemáticas como la que creó en 1973 para el grupo británico Emerson Lake and Palmer)⁸, relojes surrealistas (con motivo de una exposición en Nueva York celebrada en 1993), pins, cartas del Tarot, máscaras de metal y sillas de sofisticado diseño futurista (las sillas Harkonnen). Un vehículo imprescindible para la difusión de su obra, además de sus monstruos cinematográficos y de la impresión de posters, ha sido la publicación de libros con sus ilustraciones y textos biográficos, que suponen una fuente de recursos para su estudio⁹.

(8) «El trabajo de H.R. Giger es tremendamente profundo. La maravillosa portada de Giger para el álbum de Emerson, Lake and Palmer, *Brain Salad Surgery*, representa un toque gótico propio para grupos de *heavy metal* de cualquier época», Jimmy Page, noviembre de 1990, extracto de la introducción al libro *The Record Art Collection* (información tomada de la web www.hrgiger.com).

(9) Entre los más destacados, además del ya citado *El Necronomicon* de H. R. Giger, se encuentran *El Alien* de H.R. Giger (H.R. Giger's *Alien*, 1980) [^]*La biomecánica* de H.R. Giger (H.R. Giger's *Biomechanics*, 1988) y www.HRGiger.com (1997) que además es la dirección de su web oficial, donde informa acerca de nuevos proyectos.

LA NUEVA CARNE

CARLOS ARENAS



Portada del disco *Brain Salad, Surgery II*,
de Emerson, Lake & Palmer, 1973

LA BIOMECÁNICA ARTÍSTICA Y SU APORTACIÓN AL ARTE MODERNO

Desde el fin de la Segunda Guerra Mundial, se desarrolla una revolución técnico-científica que afectará de manera importante al desarrollo de la vida moderna. Los avances logrados propugnan una concepción optimista sobre las perspectivas del futuro, pero aparecen de modo contradictorio puesto que en la mayoría de ocasiones se utilizan con fines militares, como explotación del ambiente natural o se disponen como instrumentos para la manipulación del ser humano.

Giger ha vivido preocupado por la problemática que supone la vida en una sociedad tecnológica, plagada de miedos a ciertas inquietudes del devenir futuro. Estas cuestiones las fue formulando desde sus inicios como artista, analizando los temores de la condición humana de final de un siglo, caracterizado por las guerras y matanzas, la catástrofe y el caos. Fue desarrollando su estilo, tratando las alteraciones que sufre el cuerpo humano al coexistir con el entorno tecnológico creado por el hombre. Esta relación ha creado una serie de necesidades y de temores que son explorados por Giger en su obra. Desde sus inicios Giger estudió, movido por la curiosidad intelectual, las deformaciones, monstruosidades, y consecuencias provocadas por la utilización de armas atómicas y productos químicos y sus efectos sobre la piel humana y la naturaleza, fusionando todos los aspectos en sus obras.

El estilo artístico de Giger, acuñado por él mismo como *biomecánico*, confiere un carácter único e inequívoco a sus creaciones reconociéndose por la confluencia de formas orgánicas e inorgánicas en una elocuente simbiosis entre la biología y la mecánica representadas iconográficamente por la carne y el

LA NUEVA CARNE

CARLOS ARENAS



Paisaje Biomecánico, 1976

metal. Sus fantasías eróticas, su afición por las armas, la atracción por los huesos y por lo mórbido, la fascinación por lo fantástico y su recuerdo de traumas infantiles son algunos de los ingredientes que maneja para desarrollar un complejo mundo simbólico.

Su obra tiene gran unidad formal y muestra una constante evolución por la experimentación con diversas técnicas artísticas: los elementos configuradores típicos de su estilo se aprecian ya en su primera etapa artística, los años sesenta y evolucionarán gracias a la elaboración del autor de un estilo gigeresco. Como características comunes se observan: la conexión ilusionista de lo orgánico y lo técnico en un mundo *cyborg*, el ideal estético de belleza a la hora de representar a la mujer y su contraste con el monstruo, las obsesiones eróticas y el sentido de la composición y la armonía entre las diferentes partes. En sus creaciones se observa un equilibrio entre lo bello y lo horrible fruto de la combinación de opuestos y de la suave transición con que se integran los objetos técnicos con la carne. Los huesos son retorcidos y alterados creando formas sensuales que recuerdan a la línea modernista de Gaudí, confundiéndose con estructuras metálicas. La figuración fantástica es siempre una fuente de inspiración para Giger, que asimila diferentes mitologías integrándolas en su imaginario. La figura de Satán, del alienígena, del monstruo lovecraftiano y del reptil, entre otras, son utilizadas para representar el monstruo gigeresco, que además guarda relación con experiencias oníricas profundas. Su iconografía trata constantemente los motivos de la muerte, del nacimiento y del sexo. Por ello no es extraño que en su obra abunde la representación de niños-ancianos, de elementos genitales, de símbolos de la muerte como la calavera y de paisajes intrauterinos.

LOS BIOMECANOIDES, ARQUETIPOS GIGERESCOS

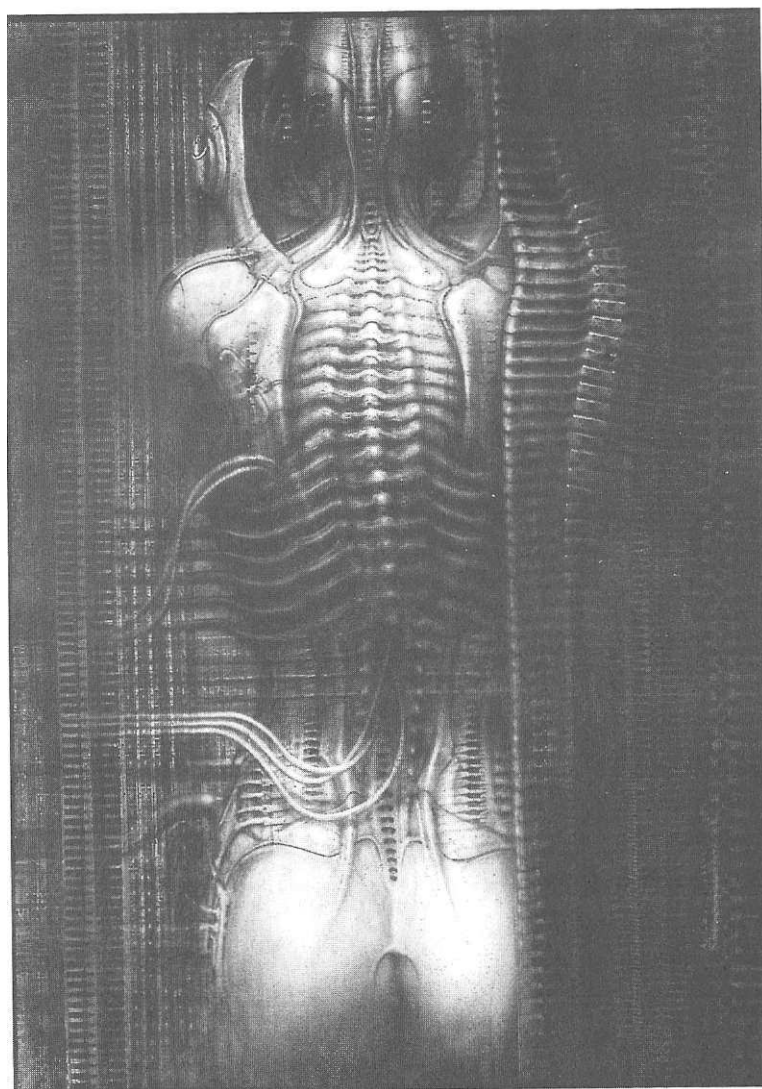
En los sesenta realizó sus primeros *Biomecanoids*, seres que nacen de la simbiosis de elementos orgánicos anatómicos con partes mecánicas y aparatos que se integran en el cuerpo. Estas son las criaturas emblemáticas de la iconografía gigeresca, presentes en sus diferentes etapas y que caracterizan a la mayoría de sus composiciones. Los *Biomecanoides* están dotados del componente surrealista que les da vida en nuestra imaginación, es decir, una visión distópica de la realidad, que permitiría, mediante la manipulación genética y las técnicas de clonación, crear estos monstruos. Giger explora estos hechos desde un punto de vista perverso y diabólico y cree que «en una época en que se puede hacer realidad la clásica frase de los surrealistas *bello como el encuentro de un paraguas y una máquina de coser sobre la mesa de disección* y en la que existe la bomba atómica, los *Biomecanoides* tienen vigencia»¹⁰. De este modo el cuerpo humano se entrelaza con trozos de metal y de maquinaria, surgiendo figuras y creaciones tortuosas que evocan a personajes espectrales y demoníacos que se desenvuelven normalmente en atmósferas siniestras.

Con estas figuras plantea la hibridación del cuerpo y de la máquina a través de metáforas pictóricas. Desarrolla así el concepto del *cyborg*, de manera plástica, una figura que se venía utilizando desde el desarrollo de la cibernética en el campo de la investigación tecnológica y científica y en la literatura de ciencia ficción. Este tratamiento del cuerpo desembocará en una teratología tecnológica o cibernética, en el que se mueven sus criaturas.

La confluencia de la carne y el metal es patente en sus pintu-

(10) H.R. Giger, *op. cit.*, pág. 44.

H.R. GIGER: VISIONES DE LA NUEVA CARNE



New York City IV, Torso, 1980

ras, en las que Giger elabora imágenes de pesadilla que también traslada a sus otras creaciones arquitectónicas y escultóricas. Giger configura durante su trayectoria una nueva anatomía corporal, una arquitectura siniestra del cuerpo, a base de la yuxtaposición de objetos, de formas metamorfoseadas, de la simbiosis de superficies orgánicas e inorgánicas.

Los ejemplos de Biomecanoides y de estructuras biomecánicas se hallan diseminados por todos los mundos de Giger. De la carne emanan tubos que son articulaciones orgánicas asimiladas por la fisiología del ser, como *Alpha* (1967), que representa un ideal estético simbólico de la belleza femenina, con profundas asociaciones sexuales. Su serie de *Biomechanoiden* (1969) ahonda más en este aspecto, en el que el cráneo femenino se ha asociado con órganos que se asemejan a elementos fálicos, entre prensas metálicas y maquinarias industriales. Su dibujo *Atomkinder* (1967-1968) representa a una pareja de evolucionada y sofisticada anatomía con tubos, antenas y cables, que avanza con elegancia manierista en un paisaje futurista-surrealista. En estos años realizaba dibujos a tinta sobre papel, jugando con la expresividad del contraste blanco-negro. Aplicaba sus conocimientos técnicos, adquiridos en su formación como diseñador industrial, a sus visiones y fantasías. Sus creaciones parecen analizar a una raza alienígena con morfologías monstruosas que coexiste con humanos. Una de sus imágenes visionarias la concreta en la pintura *Torso*, de la serie *New York City* (1981), versión definitiva del *cyborg* que tiene mucha relación con la literatura *cyberpunk* con el cine de ciencia ficción de los ochenta. La pintura resulta una enigmática visión futurista del hombre moderno totalmente integrado con circuitos y cables electrónicos y con implantes en su piel, como las vértebras metálicas y otras prótesis mecánicas. Como ya hiciera en *Alien* al mostrar el interior del útero tecnológico, la imagen sugiere un cuerpo penetrado por la tecnología

H.R. GIGER: VISIONES DE LA NUEVA CARNE



Li II, 1974

hasta la médula espinal, que parece que mantiene al hombre en esclavitud.

En otras pinturas se observa esta relación, como en uno de los diversos retratos que dedicó a su compañera Li, *Li II* (1974). Representa a la diosa biomecánica con múltiples atributos simbólicos como la calavera, la serpiente y la araña. Su rostro está mutando, transformando la carne que se fusiona con una compleja maquinaria y evoca la mutilación que enreda la vida humana en un mundo mecanizado, que produce el cautiverio y dependencia de lo artificial. Supone una visión infernal y apocalíptica de la era tecnológica. En todo caso sus representaciones femeninas emanan un aura de misterio y enigma, pues Giger utiliza la figura de la bruja, la sacerdotisa y la maga para crear estos bellos ejercicios plásticos.

INFLUENCIA DE GIGER EN LA CULTURA POSMODERNA

La repercusión de la obra de Giger en el panorama cultural de los ochenta y noventa ha sido notable en los movimientos de vanguardia en las artes plásticas y audiovisuales. Debido al carácter multifacético de su obra, su influencia se extiende a diferentes campos de creación entre los que destacan sus colaboraciones con el cine.

Pese al gran número de proyectos cinematográficos en los que ha participado, su trabajo tan sólo se puede apreciar en cuatro películas: *Swissmade 2069* (Fred M. Murer, 1968), *Alien* (Ridley Scott, 1979), *Poltergeist II* (Brian Johnson, 1986) y *Species, Especie mortal* (*Species*, Roger Donaldson, 1995). Sin embargo, sus diseños han sido solicitados en proyectos de considerable envergadura que no se llegaron a realizar como *Dune* (1975), en el que diseñó los gusanos y el castillo y mobiliario Harkonnen, *The*

Tourist (1982), para la que creó una nueva raza alienígena y *The Train* (1989) y *Dead Star* (1990) posibles *cult-movies*. La controversia también ha acompañado su carrera cinematográfica. Salvo en *Alien*, en la que el entendimiento con el director, guionista y equipo de técnicos fue evidente, sus otros trabajos no han llegado a visualizarse como hubiera deseado. Además, realizó diseños para películas que finalmente no contaron con sus ideas como *Alien III* (David Fincher, 1990), *Batman Forever* (Joel Schumacher, 1994), *El condón asesino* (*Kondom des Grauens*, Martin Walz, 1996) y *Species II*, *Especie mortal II* (Peter Medak, 1998), aunque su impronta permanece latente. Trabajó en este medio como diseñador de criaturas y atmósferas y como asesor creativo y artista conceptual, creando visiones demoníacas y terroríficas que han tenido bastante trascendencia en el arte posterior.

Sorprende que tras su aclamado trabajo en *Alien*, no haya participado en las películas de la saga, que conforman la tetralogía *Alien*, a excepción de una breve colaboración en *Alien III* (David Fincher, 1991). Otros artistas prefieren desenvolver ellos mismos los diseños gigerescos, partiendo de sus propios conceptos sobre la biomecánica y rediseñando el mundo alienígena como sucede en *Aliens* (James Cameron, 1986), y de manera más clara en *Alien Resurrection* (Jean-Pierre Jeunet, 1997) ambas inspiradas en los mundos de Giger. *Alien*, es sin duda una de las películas más influyentes del moderno cine fantástico. Si bien es cierto que su guión se basa de manera evidente en otros desarrollados en películas de ciencia ficción de los años cincuenta y sesenta (como *Terror en el espacio* de Mario Bava — *Terrore nello spazio*, 1965—, o *It, the Terror From Beyond Space*, Edward L. Cahn, 1958), su tratamiento visual es novedoso y marca una época dentro del cine contemporáneo. La trascendencia de *Alien* y de sus colaboraciones con el mundo del cine han convertido a Giger en un artista prestigioso dentro de este ámbito, por lo que su

influencia es notable en la cinematografía posmoderna, particularmente en el género fantástico. Desde *Alien* se instaure un nuevo *look* oscuro y siniestro en este género, como se comenta en numerosas revistas especializadas¹¹. Muchos films del fantástico reflejan deudas con lo gigeresco, en especial los que presentan bestias infrahumanas asesinas que habitan en mundos de pesadilla: entre ellas *Scared to Death* (Bill Malone, 1980), *Depredador* (*Predator*, John McTiernan, 1987), *La Cosa* (*The Thing*, John Carpenter, 1982), *La galaxia del terror* (*Galaxy of Terror*, B.D. Clark 1981), *Deep Rising* (Stephen Sommers, 1995) y *Pitch Black* (David Twohy, 1999), abarcando así el cine de las dos últimas décadas. Incluso la estética del videoclip se apropia de motivos gigerescos como se puede comprobar en el tema musical de Michael Jackson *Captain EO* (1986) donde un personaje (Anjelica Huston) luce un traje biomecánico con reminiscencias de *Alien*. La influencia de Giger en películas recientes como *Matrix* (Andy y Larry Wachowsky, 1999) en la que aparecen niños entubados y criaturas biomecánicas recuerdan a la obra de Giger, reafirmando la actualidad de su contenido.

Además del cine, el arte de Giger ha influido en diferentes campos como la literatura *cyberpunk*, el desarrollo de las temáticas *cyborg*, el videojuego, el cómic o el arte *underground* (tatuaje y estéticas del *tecno-rock* y *heavy metal*). La atracción y fuerza

(11) Según la revista norteamericana especializada en cine fantástico *Cinefantastique*, Giger es el artista que cambió el *look* del cine de ciencia ficción contemporánea y se ha convertido en el diseñador de monstruos más importante de la actualidad. *Cinefantastique*, v. 15, n° 4 de mayo de 1988. En 1988 esta revista citaba una docena de películas que de una u otra manera imitaban los conceptos gigerescos de *Alien*. Otras revistas destacan el papel desempeñado por el arte de Giger en el fantástico reciente. Véanse *Image-Movies* (1994), *Cinefex* (1997), *Fear* (1996) y *SFX* (1998).

H.R. GIGER: VISIONES DE LA NUEVA CARNE



Reflejo, 1977

visual de sus imágenes nos invita a reflexionar sobre el papel que sus creaciones han jugado en las diferentes manifestaciones artísticas y culturales actuales debido al magnetismo que éstas producen.

El subgénero de la ciencia ficción conocido como *cyberpunk* retoma los planteamientos de la cibernética y de figuras como el *cyborg* para desarrollar sus historias futuristas. Desde el punto de vista iconográfico existen planteamientos comunes con la obra de Giger, sobre todo a la hora de configurar sus personajes que principalmente son seres dotados de implantes mecánicos y componentes informáticos insertados en su cuerpo, a través de los cuales potencian sus facultades. El poster de la película *Future Kill* (1984), realizado por Giger, en el que se representa el rostro de un joven futurista con cresta *punk*, evoca el arquetipo del *cyberpunk*, que posteriormente sería desarrollado en el cine fantástico de los ochenta y noventa. El escritor más importante de este movimiento renovador, William Gibson es el creador de la obra emblemática del *cyberpunk*, *Neuromante* (1984). En otro de sus libros, *Luz virtual* (*Virtual Light*, 1993)¹², aparece un diálogo en una tienda de tatuajes del futuro que rinde tributo a la influencia de Giger en el espectro cultural, aludiendo a sus composiciones biomecánicas como ejemplo para motivos de tatuajes.

Gibson aludía a un estilo de tatuaje que se gestaba en Estados Unidos a partir de la difusión de la película *Alien* y del libro

(12) -Lowell... lleva un Giger.

-¿Giger?...

-Un pintor. Siglo diecinueve o algo así. De lo más clásico. Bio-mec.

Lowell tiene un Giger en la espalda, la copia de un cuadro que se llama "N. Y.C. XXIV".

-Cherette dijo x,x,i,v. Es como esta ciudad. Todo esfumado y oscuro.

Pero quiere mangas que hagan juego, por eso hemos estado viniendo a mirar otros Gigers.

William Gibson, *Luz virtual*. Minotauro, Barcelona, 1994, p. 236.

de ilustraciones *ElNecronomicon de Giger*, bautizado como tatuaje biomecánico. Algunos tatuadores hallarán en las imágenes gigerescas un atractivo estético como fuente de inspiración para desarrollar sus propios parámetros artísticos. De este modo empezarán a desarrollar una iconografía de elementos mecánicos y tecnológicos que irán combinando y adaptando a las posibilidades expresivas de la piel humana, sobre la que dibujan cables, tubos, motores, piezas metálicas, alambres o la combinación de todos estos elementos. Este estilo que aparece a mediados de los ochenta se difunde en los noventa en diferentes convenciones y revistas que ilustran cuerpos con este tipo de tatuajes. El rostro de Giger también ha sido representado como homenaje al inspirador del estilo por el que muchos de estos tatuadores sienten verdadera fascinación y como dice Giger son sus fans más incondicionales puesto que llevan sus obras sobre la piel en exposición permanente.

La influencia del arte de Giger es también patente en las artes plásticas, fundamentalmente en la pintura y la escultura que siguen las directrices del arte fantástico. Resulta difícil discernir entre el plagio y el homenaje puesto que los elementos formales y estéticos son muy evidentes y muchos artistas acaban copiando el estilo Giger. Tal es el caso del pintor Diabolus Rex, cuyas pinturas pueden provocar la confusión de autoría puesto que tratan de imitar las obras al aerógrafo de Giger. Una asociación de ilustradores franceses de ciencia ficción de reciente creación llamada Art and Fact, también se inspira en la obra del suizo. Entre estos artistas, Jean-Yves Kervecan desarrolla un universo plástico similar a las fusiones biomecánicas. Chris Halls es el seudónimo que el realizador de videoclips Chris Cunningham utiliza a la hora de realizar ilustraciones, de corte siniestro. Cunningham ha participado en películas como *Judge Dread* (Danny Cannon, 1995), diseñando un *cyborg*, que recuerda a la iconografía de Giger y ha

trabajado con Clive Barker y en la última película de la saga *Alien*, *Alien Resurrection*.

Con sus creaciones, Giger se ha convertido en pionero del desarrollo de los mundos *cyborgs*, lugares fantásticos en los que habitan seres mitad humanos, mitad robóticos que flotan en un universo peculiar, lleno de peligros y desafíos. Esta temática del cuerpo humano y de sus relaciones con las máquinas es una de las realidades que se insertan entre la inquietudes principales de la sociedad de fin de siglo. Los avances de la ciencia, en particular de la medicina y la genética han repercutido junto con los logros tecnológicos en muchos aspectos de la cultura contemporánea. Estos seres híbridos de carne y metal se han popularizado gracias al cine, en películas como *Terminator* (James Cameron, 1984) o *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987).

GIGER Y LA NUEVA CARNE

Durante los años ochenta se desarrolla un subgénero cinematográfico que se enmarca dentro del fantástico posmoderno. Una serie de películas y de nuevos realizadores plantean nuevos conceptos y crean iconos que van a configurar un universo creativo diferente, acorde con la sensibilidad de su tiempo. La ciencia ficción y el género de terror son los ámbitos en los que se gestarán este corpus de films, cuyos textos plantean la redefinición del término *humano* en historias en las que sus protagonistas se van degradando paulatinamente hasta caer en el abismo. El tratamiento que realizan en torno al cuerpo humano y a la iconografía de la carne en la era tecnológica configura un nuevo género. David Cronenberg y Clive Barker son dos de los cineastas con filmografías más coherentes en este sentido, cuyas películas reflejan mundos y obsesiones personales, motivo por el cual se reconoce

cierta autoría y estilo en sus obras, constituyéndose en pilares de este género.

Ambos realizadores sintetizan en sus trabajos una serie de influencias y aportaciones de otros creadores que de manera visionaria abordaron en sus trabajos problemáticas y conceptos similares. Además de Giger, dibujantes de cómics de vanguardia y escritores de ciencia ficción como Philip K. Dick sembraron el terreno para nuevas sensaciones. Otro escritor de ciencia ficción, James G. Ballard, publicó a principios de los setenta una serie de novelas entre las que brilla *Crash* (1973). Esta historia apocalíptica desarrolla nuevas ideas sobre la relación entre el sexo y las máquinas, entre el cuerpo débil y el metal pesado de los automóviles, estableciendo metáforas sugerentes entre sexo y muerte envueltos por paisajes tecnológicos¹³. No es de extrañar que Cronenberg se arriesgara a realizar la adaptación cinematográfica de *Crash* en 1996, una obra que el propio Ballard calificó como «la primera novela pornográfica basada en la tecnología».

La relación de H.R. Giger con la sensibilidad y filosofía de la Nueva Carne viene marcada por sus creaciones pioneras dentro de este nuevo discurso artístico y por los paralelismos que encontramos con otros grandes artífices de esta corriente creativa, a la cual ha influido. La biomecánica de Giger constituye un estilo y un concepto determinantes en la configuración de esta sensibilidad posmoderna ya que su obra planteaba discursos e ideas que van a ser explorados por otros creadores, a partir de los años ochenta. El mundo de Giger supone un repertorio de ideas

(13) Ballard comenta en su prólogo a *Crash*. «La ciencia y la tecnología se multiplican a nuestro alrededor. Cada vez más son ellas las que nos dictan el lenguaje en que pensamos y hablamos» James. G Ballard. *Crash*. Minotauro, Barcelona, 1996, pág. 10. Este tipo de razonamientos son frecuentes en la obra de Giger que relaciona tecnociencia con sexo y muerte, en sus fusiones plásticas de elementos.

inagotable para los artistas que trabajan la temática corporal posmoderna y la figura del monstruo. La carne gigeresca es enfermiza y se combina con metal grasiento y oxidado sugiriendo metáforas del inexorable paso del tiempo en la sociedad postindustrial. Giger representa seres malignos, siniestros como un cáncer y relacionados con la fragmentación corporal y su restauración en materia biomecánica.

Giger participa junto a creadores contemporáneos como David Cronenberg, Clive Barker o Joel-Peter Witkin entre otros, de una nueva sensibilidad estética y conceptual que les ha llevado a cultivar en las últimas décadas una nueva forma de belleza plástica basada en lo abyecto¹⁴. Este término, empleado a raíz de las teorías de Julia Kristeva, ha calado hondo en la crítica contemporánea. Lo abyecto viene a definir aquello que se halla en las fronteras fisiológicas del cuerpo y que provoca repulsión y asco ante su contemplación. La iconografía de la abyección se conforma con los líquidos y sustancias que se desprenden del cuerpo, como sangre, babas, semen, vómitos y otras viscosidades que provocan la alteración del cuerpo humano ideal. La aproximación a lo abyecto es frecuente en la cultura y el arte de estas dos últimas décadas mediante visiones atroces y desoladoras de la condición humana como pueden ser la degradación corporal, la monstruosidad y la degeneración carnal¹⁵, que reflejan miedos y obsesiones que persiguen al hombre desde hace siglos. El género que tratamos en el presente libro supone desde el punto de vista audiovisual, el lugar donde se ha representado de manera más contundente la temática de la abyección posmoderna. Las pinturas de

(14) Véase Julia Kristeva, *Les pouvoirs de l'horreur: un essai sur l'abjection*, París, Seuil, 1980. Edición española, *Poderes de la perversión*, Siglo Veintiuno, Madrid/México D.F., 1988.

(15) Véase José Miguel G. Cortés, *Orden y caos, un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*, Anagrama, Barcelona, 1997.

Giger, las películas de Cronenberg, las fotografías de Witkin y los textos de Barker constituyen un conjunto de visiones e imágenes que se adscriben a esta sensibilidad.

Las investigaciones de Giger acerca del cuerpo y la carne y sus relaciones con la ciencia y la tecnología son compartidas por el cineasta canadiense David Cronenberg. La crítica cinematográfica ha considerado a Cronenberg como el artífice del nacimiento de este género conocido como la *Nueva Carne* acuñado por una de las frases lanzadas por el protagonista de su película *Videodrome* (1982): «*Larga vida a la nueva carne*». El desarrollo de la iconografía corporal y la problemática del ser humano producto de la revolución técnico-científica, constituyen uno de los motores básicos del cine de Cronenberg. Para Cronenberg, al igual que vemos en Giger, los medios electrónicos y los aparatos mecánicos, más que extensiones del hombre son agentes de mutaciones perversas. Por lo tanto, abordan el tema con una visión oscura de los avances tecnológicos. Además, las transformaciones físicas de la materia orgánica fundidas con la mecánica dan lugar en sus obras a nuevos seres, por lo general deformes y monstruosos. Ambos elaboran una nueva teratología que parte de encuentros entre el pasado y el futuro, relacionando miedos ancestrales con problemas del presente y que se dan en experimentos fallidos, malformaciones, consecuencias del consumo de drogas o en la manipulación tecnológica.

Videodrome es la obra culminante del primer periodo creativo de Cronenberg¹⁶. Las imágenes gigerescas son patentes en esta película: en el uso de la iconografía sexual, como la forma vaginal que nace en el estómago o en la transformación biomecánica de la mano en pistola fálica que forma parte del organismo y se enlaza

(16) Véase José Manuel González-Fierro Santos, *David Cronenberg. La Estética de la Carne*, Nuer, Madrid, 1999.

mediante cables. Esta imagen supone una alusión a diversas pinturas de Giger realizadas en los setenta como *The Way of the Magician* (1976), en las que las armas aparecen como prótesis, incorporadas al cuerpo en lugar de los brazos, o como en sus niños biomecánicos y otros monstruos (ametralladoras, rifles y pistolas, que demuestran el carácter agresivo de sus criaturas). Esta fusión de carne y tecnología es constante en la obra aerográfica de Giger. Cronenberg y el encargado del maquillaje, Rick Baker, también utilizaron el *look* biomecánico para crear la televisión de carne de *Videodrome*.

Las simbiosis de elementos metálicos y formas orgánicas y las transformaciones de formas naturales en mecánicas como si se trataran de enfermedades que se propagan son elementos gigerianos que Cronenberg comparte en sus películas, así como otros elementos iconográficos como intestinos, visceras, orificios, sustancias viscosas, órganos sexuales o máquinas orgánicas de carne y metal. Encontramos otro ejemplo de objeto biomecánico en las máquinas de escribir que luchan en *Naked Lunch* (1991), fusión de mecánica e insecto, otra de las asociaciones frecuentes en las obras de Giger. En *ExistenZ* (1998) aparecen elementos como biopuertos y cableados que sirven para unir al hombre con la máquina. Esta iconografía era planteada por Giger en 1967 en sus dibujos a tinta. Incluso ambos autores comparten su fascinación por el instrumental médico y las fantasías que genera. Diversas pinturas de Giger aluden a máquinas de parir tecnológicas que utilizan el cuerpo femenino y su fragmentación para aprovechar su energía. En *Inseparables* (*Dead Ringers*, 1988), el aparato ginecológico ideado por los hermanos Mantel tiene algo de esa estética enigmática, motivo al que también aluden la presentación y los títulos de crédito del film.

El desarrollo de la figuración biomecánica en las pinturas de Giger, en el que las estructuras metálicas crecen como lo hacen las plantas y otros organismos biológicos, encuentra su eco en las

ideas del primer Cronenberg, al que le preocupa la propagación de la enfermedad como si se tratara de un virus incontrolado que provoca procesos de degeneración y decadencia corporal. En films como *Vinieron de dentro de...* (*Shivers*, 1975) y *Rabia* (*Rabid*, 1977) se tratan estas cuestiones, que Cronenberg describe como mecanismos de destrucción de la plasticidad corporal, como la *carne incontrolable*.

Las operaciones de cirugía estética alteran la carne humana, retocando y transformando el cuerpo, agrediendo contra su naturaleza. El hombre, en su afán de mejorar, de perdurar más y mejor y de disponer de mayores comodidades en la vida social y doméstica, se lanza en esta carrera sin freno en busca de una nueva raza, en la que la unión de hombre y máquinas es real y palpable. Giger vive preocupado por las manipulaciones perversas de estas tecnologías y ve la aparición de una raza cibernética, en la que el hombre porta implantes que mejoran sus cualidades sensoriales. Sin embargo, observa los malos usos de estos avances e inventos que degeneran en monstruos y en atrocidades llenas de terror y dolor. Según Giger, en su mundo predominan las noticias negativas sobre lo positivo, las catástrofes, las guerras, la violencia o la tortura¹⁷. Esta sensación le lleva a representar una visión apocalíptica de nuestra sociedad y a vislumbrar un futuro con multitud de peligros acechando al ser humano como la manipulación genética, los virus, las agresiones sexuales, los asesinatos en masa, los niños de la guerra, las enfermedades y un sinfín de *malas vibracio-*

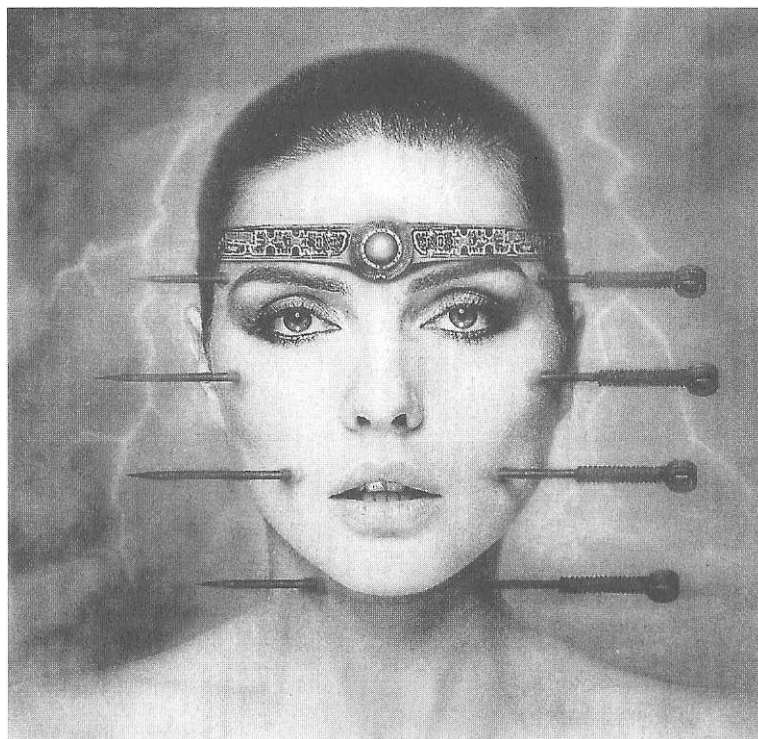
(17) «No, no me gusta oír las noticias, me dan pánico. No me transmiten buenas sensaciones. Pero creo mis obras con ese mal sentimiento (negativo). Si alguien me pregunta por qué mis pinturas aparecen tan aterradoras, peligrosas y espeluznantes, siempre contesto que algún día el mundo podría ser así. Jienso que la era en que vivimos es la mejor», comenta Giger en una entrevista con Debbie Harry y Chris Stein en *H.R. Gigers Necronomicon II*, H.R. Giger y Edition C (ed.), Zug (Suiza), 1985, pág. 36.

nes que día a día se muestran en el mundo y que nos afectan de un modo u otro. Esta visión siniestra predomina en su obra, por lo que su expresión está dominada por los temas macabros y las representaciones insólitas que afectan al ser humano.

Uno de los autores más influyentes en la configuración de esta nueva sensibilidad es el británico Clive Barker. Al igual que Giger, es un creador multifacético, principalmente escritor y se ha relacionado con el medio cinematográfico trabajando como guionista, director y productor, además de realizar una interesante obra gráfica. Barker ha explorado el género fantástico, adentrándose en lo misterioso y en el miedo a lo desconocido, enfatizando el terror corporal en su obra literaria más importante, *Los libros de sangre* (*Books of Blood*, 1984). En la creación de la mitología cenobita que protagoniza su obra cinematográfica más conocida, *Hellraiser* (1987), utiliza referencias gigerianas para crear alguno de los nuevos iconos del cine fantástico. La figura demoníaca de Pinhead recuerda en su construcción a la portada de Giger para el grupo Magma (*Attake*, 1977) y a otros arquetipos biomecanoides. Barker hallaría inspiración en el mundo pictórico de Giger, compartiendo la fascinación por sus monstruos y por la iconografía *punk*. Cuero negro, tornillos, alfileres, correas, cadenas, cuchillas y clavos forman parte de la simbología empleada por Barker que introduce al espectador/lector en atmósferas malsanas dominadas por el desasosiego. No en vano Barker se declara admirador de Giger en varios textos y escribió la introducción para la última edición del *Necronomicon de Giger*¹⁸. La portada que Giger realizó para el disco *Koo Koo* (1981) de la cantante Debbie Harry supone otro ejemplo del uso de esta icono-

(18) En la introducción Barker señala: «Giger posee una de las visiones más originales en el arte de finales del siglo XX».

H.R. GIGER: VISIONES DE LA NUEVA CARNE



Debbie II, 1981

grafía (la representa como reina *punk*, con su rostro atravesado por agujas de acupuntura) y es una de las composiciones emblemáticas del género. Los ejemplos de cuerpos atravesados son numerosos en las pinturas de Giger, como *Illurninatus I* (1978). Este tipo de imaginería no es nuevo, pero se trata de forma masiva y moderna, desde un punto de vista conceptual; las imágenes de carne atravesada son abundantes en la iconografía religiosa occidental, desde la crucifixión a los martirios y torturas de santos, como San Sebastián que padece atravesado por flechas.

Giger y Barker utilizan el cuerpo humano como lienzo, donde se pueden realizar marcas o tatuajes, desgarrándolo y fraccionándolo, para penetrar en su interior. El cuerpo se convierte en un cadáver de aspecto siniestro. Mark Dery señala que la tradición del ciberhorror se remonta a la obra de Giger y a *Hellraiser* (19) y que es referente para formaciones de *heavy metal* y *rock* industrial, que evidencian las conexiones de este género y esta estética en la cultura pop. Este tipo de personajes infernales es influyente en el cine moderno y se evocan en diferentes películas como en *Dark City* (Alex Proyas, 1998), que presenta a unos seres oscuros, los *ocultos*, que participan de la iconografía del universo cenobita con trajes de cuero con hebillas y correas que ocultan sus cuerpos cadavéricos. Otros psicópatas del fantástico posmoderno tienen mucho que ver con este horror cibernético, en el que el *piercing*, el tatuaje y el dolor corporal conforman toda una filosofía y ritual²⁰.

Cronenberg y Barker han generado, a través de la utilización de los efectos especiales en sus películas, un nuevo discurso visual

(19) Dery, Mark, *Velocidad de escape*. Siruela, Madrid, 1998, pág. 94.

(20) En películas recientes se observa el uso de esta iconografía apocalíptica como en *Teiror en la red* (*Strangeland*, John Pieplow, 1998), *La celda* (*The cell*, Tarsem Singh, 2000) y *Fantasma de Marte* (*Ghosts of Mars*, John Carpenter, 2001).

H.R. GIGER: VISIONES DE LA NUEVA CARNE



Illuminatus 1, 1978

alejado de la estética del cine dominante. Con sus imágenes impactantes pretenden reformular nuestra sensibilidad; no sólo quieren presentar una nueva morfología de la carne mediante su manipulación, sino evocar nuevas sensaciones en el espectador. La película *Hellraisers* sirve como ejemplo de esta filosofía: pretende redefinir los límites del placer y del dolor (como en *Crash*), como sensaciones nuevas en un mundo altamente controlado. Su misión es explorar nuevas formas de expresión, valiéndose de la recreación de paisajes interiores del ser humano. Construyen así nuevas formas de transgresión corporal.

La influencia de la Nueva Carne se advierte en la cinematografía de finales de los ochenta y en los noventa, como se observa en la película de culto *Tetsuo: el hombre de hierro* (*Tetsuo: The Iron Man*, 1989) del realizador japonés Shinya Tsukamoto, en la que se revisa la figura del *cyborg* como entidad sintética de elementos orgánicos que pueden absorber objetos de carne y metal revalorizando su cuerpo. En el film abundan además los elementos mecanoeróticos y la simbología fálica masculina, tan presente en la obra de Giger. Tetsuo y los Biomecanoides de Giger se hallan en conexión con las ideas de Ballard, como demostraciones de que la modernidad tecnológica no supone ninguna protección contra las enfermedades de la psique, como los deseos, los sueños o la insatisfacción. En estas obras se revela la naturaleza siniestra de las máquinas como ejemplo visionario de las complejas relaciones de la cibercultura como la relación cuerpo/mente, cuerpo/máquina. Estos reflejos se observan también en el mundo del videoclip con la creación de escenografías siniestras en las que se ataca al cuerpo y se despedaza como si se odiara, como se comprueba en el provocador vídeo que el grupo de *techo-rock* Nine Inch Nails realizó para ilustrar su canción *Happiness in Slavery* (*La felicidad en la esclavitud*, 1992).

CYBORGS Y FANTASÍAS POSMODERNAS

A lo largo de su carrera artística, Giger ha representado de manera visionaria, imágenes futuristas sobre el devenir humano, centrándose en problemáticas contemporáneas en torno al cuerpo. Estos planteamientos conectan con otros discursos intelectuales en el cambio de siglo preocupados por el hombre que está surgiendo de modo paralelo al avance imparable de las máquinas en nuestra sociedad. Según la lógica *cyborg*, el límite entre lo biológico y lo tecnológico cambia incesantemente. Esto lo capta Giger en la configuración de sus paisajes biomecánicos y de sus figuras biomecanoides, en las que la hibridación entre el mundo orgánico y el tecnológico se funde de manera sutil mediante una suave transición. La sugestiva interpretación de su obra abre las posibilidades de lectura, pues las claves para esta labor son numerosas.

Con su mundo de imágenes de cuño posmoderno, Giger redibuja nuestra imagen de lo extraño, de lo ajeno y del misterio, cuya imagen paradigmática se percibe en el monstruo de *Alien*. La tríada hombre/monstruo/máquina en múltiples combinaciones es tratada en sus trabajos en los que la carne se manifiesta en forma humana y no humana, y no hay línea divisoria entre el hombre, la máquina y el monstruo. La obra de Giger propone una mirada en el interior de la carne, en los interiores del cuerpo, como sucede en las películas de Barker y de Cronenberg.

Los artistas posmodernos utilizan metáforas para hablar de nuestra época. Linda Kauffman ha dicho acertadamente que «son los verdaderos traductores de la cultura contemporánea, revelando lo que sucede realmente en un momento en que nos dirigimos hacia una comprensión muy diferente de la cultura» y

los considera capaces de «exponer las interioridades del cuerpo para sondear las profundidades más escondidas»²¹. Giger ofrece un particular *Zeitgeist* de final de siglo, a través de sus discursos temáticos y sus imágenes visionarias. La época contemporánea se ha caracterizado por el horror y la muerte, por guerras, asesinatos y torturas cuyo resultado ha sido una serie de degradaciones sobre el ser humano que conviven de modo paralelo con los avances científicos y técnicos, que teóricamente se disponen al servicio de la humanidad y que en muchos casos están causando efectos contraproducentes. Estos temas son tratados repetidamente por Giger, que ofrece su peculiar visión sobre ellos. Entre las últimas interpretaciones acerca de su obra, llama la atención la que proviene del campo médico. El psiquiatra estadounidense Stanislav Grof²² atribuye a Giger el desarrollo de una imaginaria perinatal relacionada con el trauma del nacimiento que está muy ligado con el sexo y con la muerte, motivos muy presentes en su obra. Cree que Giger «tiene un profundo conocimiento de la psique humana». Su representación de arquetipos satánicos, fetos enfermos y otras monstruosidades revela un mundo oscuro que el artista necesita pintar para exorcizar sus propios demonios.

Las imágenes de Giger proporcionan un catálogo virtual de la desesperación humana del siglo XX: humanoides gritando en lugares claustrofóbicos, que son seres metamorfoseados; monstruos sin ojos que amenazan con sus mandíbulas; cuerpos que se disuelven entre escenas de rabia. Los sujetos torturados de Giger

(21) Linda S. Kauffman, *Bad Girls and Sick Boys. Fantasies in Contemporary art and culture*. The University of California Press, 1998. Ed. española: *Malas y perversos. Fantasías en la cultura y el arte contemporáneos*. Cátedra/Universitat de València, Madrid, 2000, págs. 13-23.

(22) Véase Stanislav Grof, *H.R. Giger and the soul of the twentieth century*, enero de 2001, www.aljardim.com.br.

H.R. GIGER: VISIONES DE LA NUEVA CARNE

se disponen en lugares sin salida, en túneles y salas claustrofóbicas o bien en construcciones arquitectónicas basadas en huesos y aparecen violados en su intimidad corporal por la penetración de máquinas, condenados a vivir sus desoladoras existencias en un teatro de lo grotesco.



Jeroglíficos, 1978

NECROSIS CARNAL

SOBRE JOEL-PETER WITKIN

JUAN VICENTE ALIAGA

Desde mediados de los ochenta¹ las fotografías impactantes de Joel-Peter Witkin (1939) empezaron a ocupar un espacio privilegiado en el paisaje artístico de la abyección, anticipándose en algunos años a manifestaciones tan señaladas como la exposición *Abject Art!*, que supuso la revitalización de las teorías de Julia Kristeva.

Al decir abyección aludo a un concepto que apela al exceso y a la degradación, términos ambos de calado moral/moralista, y por ende, problemáticos. Si se toma la definición propuesta por Kristeva en *Pouvoirs de L'horreur. Essai sur l'abjection*, «lo que constituye lo abyecto no es pues la ausencia de limpieza o de salud, sino lo que perturba una identidad, un sistema, un orden. Lo que no respeta los límites, los lugares, las reglas. El entredós, lo ambiguo, lo mixto. El traidor, el mentiroso, el criminal de buena conciencia, el violador sin vergüenza, el asesino que pretende salvar. .. Todo crimen, en tanto que señala la fragilidad de la ley, es

(1) La exposición, acompañada de catálogo, que le lanzó tuvo lugar en 1985 en el San Francisco Museum of Modern Art, aunque el Stedelijk Museum de Amsterdam se había adelantado en 1983.

(2) *Abject Art. Repulsion and Desire in American Art*. Whitney Museum of American Art, Nueva York, 1993.

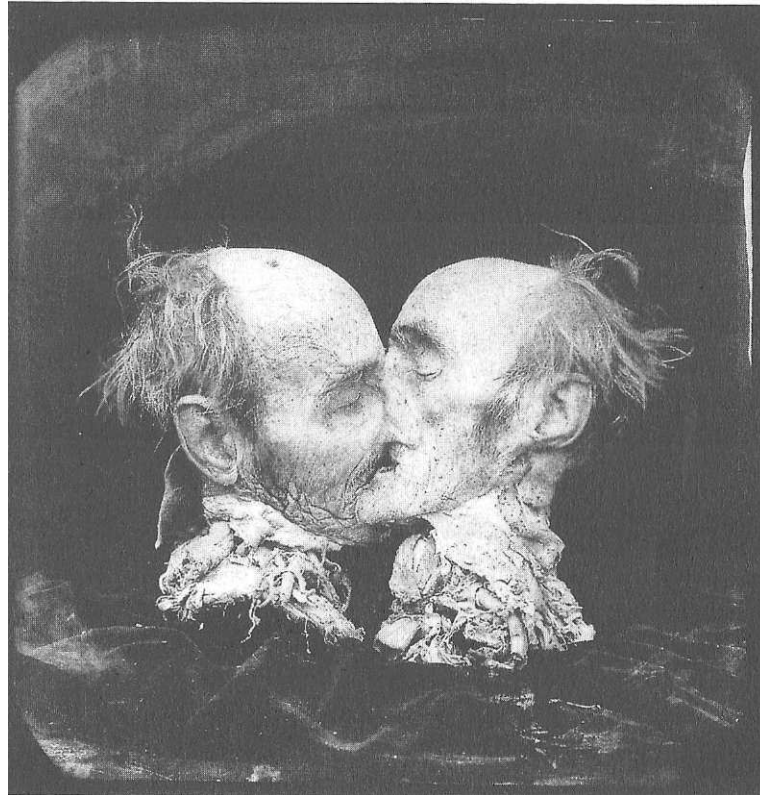
abyecto, pero el crimen premeditado, el asesinato solapado, la venganza hipócrita lo son más aún porque redoblan esta exhibición de la fragilidad legal. Quien rechaza la moral no es abyecto: puede haber grandeza en lo amoral e incluso en un crimen/delito que exhibe su irreverencia respecto de la ley, rebelde, liberador y suicida. La abyección, en sí, es inmoral, tenebrosa, zigzagueante y turbia: un miedo que se disimula, un odio que sonríe, una pasión por un cuerpo cuando lo troca en vez de inflamarlo, un endeudado que os vende, un amigo que os apuñala..»³

Como puede deducirse de la ambiciosa definición de Kristeva la abyección comporta distintos filos y ángulos. Sin embargo, se puede afirmar sin ambages que en lo que al arte se refiere fueron el uso o la representación de materias fecales, el cuerpo decrepito o enfermo (por ejemplo en la obra de Robert Gober o Kiki Smith) y la sexualidad heterodoxa, a la que se opusieron los estamentos más intransigentes de la administración norteamericana encabezados por Ronald Reagan, George Bush padre y su cohorte de predicadores, lo que vino a entenderse como manifestaciones de la abyección.

Se ha querido hallar en la biografía de Witkin la fuente que explique su preferencia por lo (equivocamente) denominado grotesco: los cuerpos intermedios, los cadáveres troceados y las situaciones irreverentes y chocantes, de ahí que se haya aludido en algunos artículos a que su vida sexual se inició con un hermafrodita, al divorcio de sus progenitores enzarzados en diferencias religiosas irreconciliables o al hecho de que de niño presenciara un accidente aparatoso y extremo acaecido delante de su casa: el resultado fue la decapitación de una niña cuya cabeza rodó hasta sus pies, fija la mirada muerta hacia arriba.

(3) Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur. Un essai sur l'abjection*, Ed. du Seuil, París, 1980, pág. 12.

NECROSIS CARNAL



El beso, 1982

Este hecho harto luctuoso lo relata con detalle en el libro *The Bone House* de 1998.

Con ese historial al que se añade un dato más frío, pero probablemente más escalofriante en sus consecuencias, el sustrato es suficiente para llevar muy lejos la representación abyecta del cuerpo. Me refiero a que en 1961 se alistó en el ejército, donde se ejerció como técnico de fotografía documentando accidentes militares hasta 1964.

Con el paso del tiempo la obra de Witkin apenas ha variado. Sus fotografías siguen teniendo ese aire de estampa ajada y marchita, como si la vida de la imagen en sí hubiese transcurrido de zozobra en zozobra.

Asimismo, sigue presente un aroma teatral que viene dado por la composición de las fotografías ambientadas en espacios cerrados, oclusivos, que recuerdan a veces a cámaras o mazmorras. Se trata de una suerte de *tableaux vivants* perversos⁴ y fijados sobre papel fotográfico, como es el caso de *Mujer sobre una mesa* (1987) y tantos otros, en los que una persona, a menudo oculta tras disfraces y máscaras, exhibe su desnudez y también sus muñones. La máscara no sólo responde a un intento de disimular la identidad sino al de añadir intriga al posible arcano inherente a su obra. Amén de la figura humana desnuda o semivestida, que centra el espacio fotográfico, a modo de *collage*, Witkin incorpora un conjunto de aditamentos (juguetes, trozos de autómatas y maniqués, rótulos de barracón de feria, animales disecados, láminas de pintura barroca...) que dan fe de la voracidad iconográfica del autor.

El cortinón de fondo o la tela sobre la que posan con mayor o menor grado de hieratismo sus personajes añade densidad y

(4) Muy distintos a los de tradición prerrafaelista o a los que describe la escritora norteamericana Edith Wharton en novelas como *The House of Mirth*.

NECROSIS CARNAL



Mujer sobre una mesa, 1987

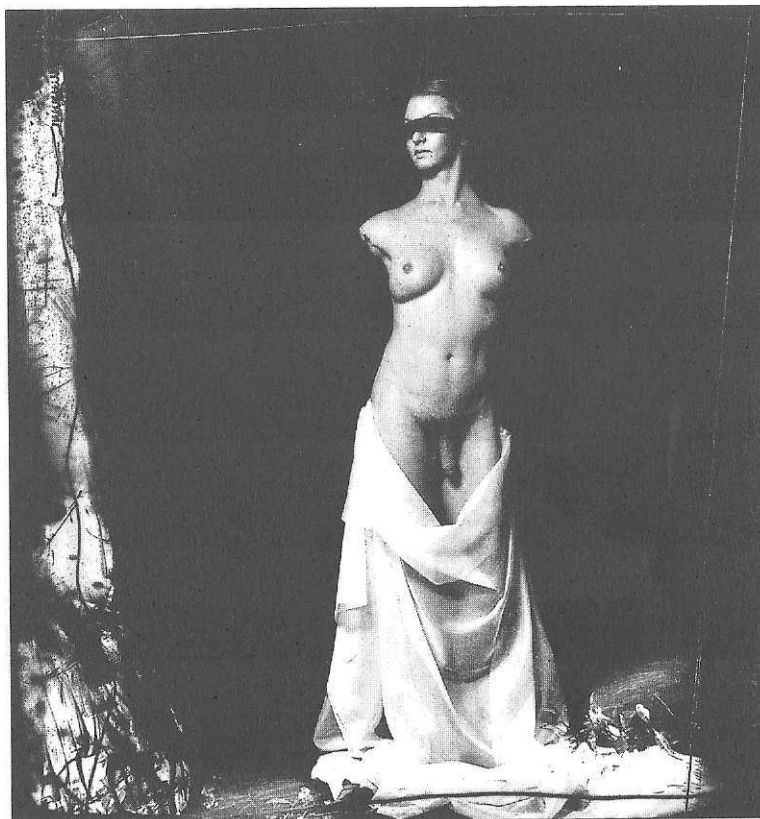
textura a la fotografía emparentándolo con el legado de la tradición pictórica barroca.

Transversal y diacrónico en sus gustos artísticos (Velázquez, Miró, Picasso, también el fotógrafo de Taormina Wilhelm von Gloeden pero clásica en el fondo, la estética de Witkin despertó el morbo por la profusión de cuerpos que exhibe ajenos a las normas. La excepcionalidad estriba no tanto en las prácticas sexuales o de otro tipo (¿satánicas o simplemente absurdas?) que aparecen en el marco de la representación sino en el hecho, poco frecuentado, de mostrar por un lado cuerpos en transición, en los que conviven órganos de ambos sexos, por otro, cuerpos cercenados por la mutilación, y en tercer lugar, cuerpos deformes en su constitución. En el primer caso se trata tanto de hermafroditismo⁵ o de hipospadia en el que ha habido una atrofia o deformación en la evolución de los genitales como también de personas nacidas con cuerpo de varón. Ahí están *Andrógino amamantando un feto*, 1981 y *Madame X*, 1981. El otro lado de la cuestión, lo que se denomina *female to male* (mujeres biológicas que transitan hacia el cuerpo del varón mediante hormonación) no es representado, que yo sepa, por Witkin. En los años noventa artistas como Del LaGrace Volcano en Gran Bretaña y Catherine Opie, en Estados Unidos han retratado con una intención comunitaria y militante en Londres, Berlín, Los Ángeles, San Francisco a un conjunto de personas cuyos nombres y cuerpos anuncian la pluralidad de las realidades transgenéricas.

Es éste un ejemplo de la diversidad humana, que se quiere mostrar sin morbo y sin tapujos, consecuencia en parte del auge de la teoría *queer*, aquella que han capitaneado Judith Butler e Eve Kosofsky Sedgwick, entre otros/as, y que surgida del seno del movimiento de gays y lesbianas, tiende a la difuminación de las

(5) Hay también algún caso como *Hermafrodita con Cristo*, 1985.

NECROSIS CARNAL



Madame X, 1981

categorías sexuales. La teoría *queer* trata, asimismo, de erosionar la idea de identidad como realidad fijada, acogiendo manifestaciones radicales e indómitas en el campo de la sexualidad y de los valores de género a ella aplicados. Este campo de pensamiento parece ajeno a la obra de Joel-Peter Witkin, pues lo *queer* visto desde la perspectiva de las dos artistas citadas presupone un tratamiento fotográfico que dignifica a personas que en el orden social hegemónico han sido etiquetadas como propias del ámbito condenado de la desviación. Es decir, extraen del cieno (así es percibido por los bienpensantes) a un grupo familiar claramente alternativo respecto de los usos normativos de la sexualidad y del comportamiento tipificado como femenino o masculino en función de su pertenencia a un sexo u otro. No es ése el objetivo de Witkin pues su caso parece más próximo de la curiosidad que llevó a Georges Bataille a publicar en la revista *Documents* «Les écarts de la nature» (1929) o, muchos años después a Gilbert Lascault a escribir *Le monstre dans l'art occidental* (1973). Y es que en el fondo Witkin inscribe a sus personajes, vivos o no (hay algunos cadáveres empleados en sus piezas, lo cual ha suscitado indignación por parte de un sector del público, acusándole de saquear las tumbas o la morgue) en el marco respetable de la historia del arte, a la que acude como refugio iconográfico. En ese sentido, y pese a algunas pullas aparecidas en los medios de comunicación, su obra, abrazada y alabada por artistas como Antonio Saura, no ha conseguido el estatus sulfuroso y sacrilego que el puritanismo otorgó al *Piss Christ* de Andrés Serrano o a las estupendas fotos de *fist-fucking*⁶ gay de Robert Mapplethorpe, o a las performances de Ron Athey sobre las que cayeron los insultos más ultrajantes

(6) Se trata de una práctica sexual que consiste en la introducción de uno o dos puños en el ano (o en la vagina, si se prefiere en una relación lésbica o heterosexual). Curiosamente *Arm Fuck*, 1982, de Witkin no produjo el mismo revuelo.

NECROSIS CARNAL



Arm Fuck, 1982

en 1994. En ellas se escenificaban y practicaban tatuajes y escarificaciones en la piel y se insertaban jeringuillas en algunas partes del cuerpo, con la consiguiente emisión de sangre. Piénsese que la polémica surgió debido al hecho de que algunas de estas obras, tildadas de nauseabundas y de inmundicia degradante, habían recibido la dádiva de cierto dinero público. Witkin fue subvencionado en varias ocasiones por la NEA⁷. De haber sido financiados con fondos privados, en el país del neoliberalismo salvaje probablemente el debate no se habría planteado, al menos en los mismos términos.

Si bien lo teratológico se ha mencionado en relación a la obra de Witkin, aunque a veces con el desafortunado prejuicio de vincularlo a la bisexualidad⁸, estamos lejos de la estética que dio pie a la creación de *Freaks (La parada de los monstruos)*, 1932, de Tod Browning. El propio espacio en donde se ambienta esa película, el ámbito circense/barracón de feria añade un conjunto de connotaciones sociales - algo semejante sucede con *El hombre elefante* de David Lynch, en este caso por necesidades diegéticas- que arrinconan en la marginalidad a sus protagonistas. Witkin huye de esos planteamientos y aunque el suyo sea un mundo de sombras y las fotografías luzcan un sinfín de raspaduras, arañazos, incisiones, rayas y borrados, amén del virado de color sepia, fruto de la manipulación posterior al revelado⁹, con la consi-

(7) National Endowment for the Arts es el organismo federal en Estados Unidos cuyo cometido es dotar de presupuesto a proyectos culturales y artísticos.

(8) Antonio Saura, «Una horrible y sublime belleza», *Joel-Peter Witkin*, catálogo Museo Reina Sofía, Madrid, 1988, pág. 75.

(9) «Una vez revelada la película, dibujo sobre el contacto de la que será la foto definitiva, con la intención de modificar cualquier aspecto de la realidad física que no me interese que aparezca en el negativo. Entonces, hago un dibujo de cómo quiero que quede la fotografía, mezclo los preparados químicos y abandono mi estudio para dedicar un día entero a la alteración del negativo y la resolución de la foto. (...) La realización de la copia definitiva incluye el uso de gasas humedecidas,

guiente generación de una estética sucia, los personajes de Witkin se ubican en un espacio ficticio, pero no necesariamente degradante. Ora un lugar cuyo fondo es de reminiscencias clásicas, véase *Las expediciones de la máscara: la historia de la fotografía comercial en Juárez*, 1984 con diván y cortinajes o *Bacchus Amelius*, 1986, con un decorado romántico, ora un fondo neutro cuyos límites desconocemos, como en *Mexican Pin-up*, 1975 o en *La esposa de Sander*, 1981, en la que una tela o pared enmarca la figura femenina.

En ese espacio de ficciones, en los que predomina la frontalidad, descuellan un conjunto de objetos y *bibelots* que destilan indicios semánticos para reforzar en unos casos el sentido de bodegón o incluso para marcar el humor de Witkin, que no está reñido con la profusión de cuerpos extremos, ajenos al concepto de belleza predominante.

Pero ¿qué es lo que resulta más repelente de la obra de Witkin? ¿El uso de cuerpos mutilados? ¿O la simbología de la muerte que pudiera resultar a la postre más desestabilizadora?¹⁰

Hay que decir que la mutilación suscitó también el interés de un artista asaz desconocido¹¹ pero de enorme importancia. Me refiero a George Dureau¹², el maestro de Nueva Orleans que influyera a Mapplethorpe con sus armoniosas composiciones de hombres desnudos y de enanos. En realidad poco importa, pues

ferricianuro potásico y tratamiento de archivo (...)» Joel-Peter Witkin, «De lo material a lo espiritual», Catálogo *Joel-Peter Witkin*, Museo Reina Sofía, Madrid, 1988, pág. 22.

(10) Esta es la hipótesis que propugna Keith Sedward en relación a la exposición de Joel-Peter Witkin en la galería Pace/MacGill de Nueva York. Véase *Artforum*, Nueva York, verano de 1993, págs. 107-108.

(11) En claro contraste con lo dicho, el prestigio y reconocimiento de la obra de Witkin se vio consolidado en 1990 cuando el gobierno francés le nombró Chevalier des Arts et des Lettres.

(12) Véase *George Dureau. New Orleans*, Gay Men's Press, Londres, 1985.



La mujer de Sander, 1981

el acabado final que ofrece Witkin va siempre revestido de una elegancia y un efectismo considerables a pesar de la necrosis de la carne humana exhibida en ocasiones, y ello se debe a la marcada intención escenográfica de su *opus*.

Witkin se ha autodenominado en algunas ocasiones *sacerdote estético* y bien es cierto que los ritos que tienen a la carne por epicentro constituyen el eje central de sus fotografías. Y es que hay carne humana por doquier. Una concepción de lo carnal que acude a la parafernalia de la tradición de las *vanitas* barrocas y del misterio de la transubstanciación. Pero su provocación visual no estriba en gestos como el del artista Michel Journiac que hizo morcillas con su propia sangre y las dio a comer a quienes asistieron en París a su acción, *Messe pour un corps* en 1969.

Witkin oficia una misa en la que se celebra los cuerpos grasientos, las formas voluptuosas, los miembros tullidos, o los hombres y mujeres esqueléticos, acompañados a veces de prótesis que aluden al órgano ausente como es el caso de *Female King*, Nuevo México, 1997. No son cuerpos ni personas que necesiten ponerse a prueba como sucede con el australiano/chipriota Stelarc que cree que su coraza corporal es insuficiente para los retos que se ha fijado, de ahí que fabrique miembros artificiales. Los avatares de la vida de los retratados por Witkin han resultado bastante drásticos en sí mismos como para no requerir otras pruebas.

Considerados ejemplos patológicos en esta sociedad que se reviste de categorías moralistas, y pese a la dureza de las imágenes, parecen asumibles dado el peso de los referentes plásticos, religiosos e históricos que Witkin incorpora en la representación.

Una lectura que tuviese en cuenta los valores de género aplicados a la representación de mujeres y hombres permitiría deducir el desparpajo y libertad con que Witkin muestra el desnudo de ambos sexos. En ese sentido su mirada es igualitaria y desinhibida y no parece aflorar distinción alguna en razón de la masculini-

nidad o feminidad, adoptando Witkin un punto de vista a veces clínico, como esas imágenes médicas que gusta de coleccionar, al que añade ciertas chispas de ironía y humor.

Condenados por la carga sexual que rezuman, no deja de resultar paradójico que aun habiendo algunos actos sexuales en su obra (tocamientos, onanismo, estiramiento de testículos, penetración de brazo o muñón...) no sea la actividad sexual *per se* el corazón de su obra que sin embargo es percibida y conocida por la dimensión erógena de la misma, entre otras cuestiones. En ese orden de cosas, descuella el poco valor concedido a la analidad, y lo digo consciente de los escrúpulos y prejuicios que la sodomía, o el beso negro, entre otras maravillas, suscitan entre los estrechos de mente y esfínter.

En lo relativo a la corporeidad en sí, Witkin parece más próximo de patrones y modelos añejos e historicistas, aunque no se pueda olvidar la osadía de representar a aquellas personas en que cohabitan órganos de ambos sexos, que al cuerpo tecnológico ideado por cineastas como David Cronenberg en *ExistenZ* con sus puertos y vainas incrustados en la columna dorsal.

Cuando reinventa un cuerpo mediante la fotografía, Witkin, que constantemente busca nuevos modelos con ciertas peculiaridades físicas, lo hace desde la excepcionalidad de quienes son tachados de anómalos o anormales. Pero se inspira más en los enanos, los bufones o las mujeres barbudas de los maestros barrocos españoles que en las carnes robotizadas o en la virtualidad de la ciberrealidad. Más cerca de un cirujano y de un forense que de un mago de los ordenadores o de un *hacker*, la obra de Witkin ofrece a los ojos sin anteojeras la primacía del cuerpo y de la sexualidad a él asociada en la contemporaneidad, como si se tratara de constatar, parafraseando a Michel Foucault, que la verdad del sujeto reside en el sexo. Aunque sea un sexo necrótico.



Variaciones sobre «El Guernica»: una reproducción patológica, 1986

BIBLIOGRAFIA

AGUILAR, Carlos. «La mosca», *Manhattan*, n° 3 (Madrid, marzo de 1987).

AGUILAR, Carlos. «Videodrome», *Manhattan*, n° 4 (Madrid, abril de 1987).

ANDRIEU, B. *Le corps dispersé. Une histoire du corps au XX^e siècle*. L' Harmattan, París, 1993.

BADIEY, Linda. *Writing Horror and the Body. The Fiction of Stephen King, Clive Barker, and Anne Rice (Contributions to the Study of Popular Culture)*. Greenwood Publishing Group, Londres/Connecticut, 1996.

BARKER, Clive, y JONES, Stephen (Editor). *Clive Barker's A-Z of Horror*. Harper Collins, Londres, 1984.

BOCCHI, Pier Maria, y BRUNÌ, Andrea. *Freakshow. Il cinema della difformità*. Editrice Punto Zero, Bologna, 1998.

BRONFEN, Elisabeth. *Over Her Dead Body. Death, Femininity and the Aesthetics*. Manchester University Press, 1992.

CADAVER, Jeremy, SIYRONI, Alan, y WOOD, David (Eds.). *Torture Garden: A Photographic Archive of the New Flesh*. Creation Pub Group, 1996.

CANOSA, Michele (A cura di). *La bellezza interiore. Il cinema de David Cronenberg*. Le Mani, Genova, 1995.

CAPUCCI, Pier Luigi (a cura di). *Il corpo tecnologico*. Baskerville, S.R.L., Bologna, 1994.

CAVALLARO, Dani. *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction in the Work of William Gibson*. The Athlone Press, Londres, 2001.

- CELANT, Germano. *Witkin*. Edizione Charta, Milán, 1995.
- CORTÉS, José Miguel G. *El cuerpo mutilado: la angustia de muerte en el arte*. Generalitat Valenciana, 1996.
- CORTÉS, José Miguel G. *Orden y Caos, un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Editorial Anagrama, S.A., Col. Argumentos, Barcelona, 1997.
- DUPUY, A., SAURA, A. y WITKIN, J.P. *Joel-Peter Witkin*. Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 1988.
- ELDER, George A. (Editor). *The Body: An Encyclopedia of Archetypal Symbolism*. Shambala Publications, 1996.
- FREIXAS, Ramón. «Videodrome. Viaje al final de la noche». *Dirigido por...*, n° 145, (Barcelona, marzo, 1987).
- GIGER, H.R. *H.R. Giger's Biomechanics*. Morpheus International, Beverly Hills (California), 1990.
- GIGER, H.R. *H.R. Giger's Necronomicon I*. Morpheus International, Beverly Hills (California), 1991.
- GIGER, H.R. *H.R. Giger's Necronomicon II*. Morpheus International, Beverly Hills (California), 1992.
- GIGER, H.R., *A Rb+*. Taschen, Berlín, 1991.
- GIOVANNINI, Fabio. *Necrocultura. Estética e cultura della morte nell'immaginario di massa*. Castelveccchi, Roma, 1998.
- GRANT, Barry Keith (Editor), *Planks of reason. Essays on the horrorfilm*. The Scarecrow Press, Londres, 1984.
- GRÜNBERG, Serge. *David Cronenberg*. Editions de L'Étoile/Cahiers du Cinéma, París, 1992.
- GUASCH, Ana Maria, *El arte último del siglo XX. Delposmodernismo a lo multicultural*, Alianza Editorial, Madrid, 2001.
- HADLING, Piers y VÉRONNEAU, Pierre (Eds.) *L'horreur intérieure: les films de David Cronenberg*. Les Éditions du Cerf/La Cinémathèque québécoise, París, 1990.
- HARAWAY, Donna, *Ciencia, cyborgs y mujeres*, Ediciones Cátedra, Madrid, 1995.

HAWORTH, Steve, y MERCURY, Maureen. *Pagan Fleshworks: The Alchemy of the Body Modification*. Inner Traditions International Ltd., 2000.

HO, David. *Shadow Maker. The Digital Art of David Ho*. Abaya Studios, 2002.

JENNINGS. *Bizarre Body Bag*. Penguin Books UK, Londres, 1999.

KAUFFMANN, Linda S. *Malas y perversos. Fantasías en la cultura y el arte contemporáneos*, Cátedra/Universitat de València, Madrid, 2000.

KEMP, Martin, y WALLACE, Marina. *Spectacular Bodies: The Art and Science of the Human Body from Leonardo to Now*. University of California Press, Los Angeles, 2000.

KRISTEVA Julia, *Poderes de la perversion*. Ed. Siglo Veintiuno, Madrid/México D.F., 1988.

LANDON, Brooks. *The Aesthetics of Ambivalence. Rethinking Science Fiction Film in the Age of Electronic (Re)production*. Greenwood Publishing Group, Londres/Connecticut, 1992.

LARRAT, Shannon. *ModCon: The Secret World of Extreme Body Modification*. BME-Books, 2002.

LUETKE, Joachim. *Posthuman. The Art of Joachim Luetke*. Weitbrech Verlag, Stuttgart, 2000.

MACDONALD, J. *Dictionary of Obscenity. Taboo and Euphemism*. Sphere Books, Londres, 1988.

MACRÍ, Teresa. *Il corpo postorganico. Sconfinamenti della performance*. Costa & Nolan, Génova, 1996.

MARENKO, B. *Ibridazioni: corpi in transito e alchimie della nuova carne*. Castelveccchi, Roma, 1997.

MARTINSON, D. *The Human Condition*. San Francisco Museum of Modern Art Bienal III. San Francisco Museum of Modern Art, 1984.

MILLER, William I. *Anatomía del asco*. Taurus, Madrid, 1998.

MITCHELL, Tony (Editor) *Fetish: Masterpieces of Erotic Fantasy Photography*. Thunder's Mouth Press, 2000.

NAVARRO, Antonio José. «David Cronenberg. Los misterios de la Nueva Carne», *Dirigido por...*, n° 203 (Barcelona, junio, 1992).

NEAD, Lynda. *El desnudo femenino. Arte, obscenidad y sexualidad*. Editorial Tecnos S.A., Madrid, 1998.

PARFREY, Adam. *Cultura del Apocalipsis*. Ed. Valdemar, Col. Intempestivas, Madrid, 2002.

PEDRAZA, Pilar. *Máquinas de amar. Secretos del cuerpo artificial*. Editorial Valdemar, Col. El Club Diógenes, Madrid, 1998.

POLHEMUS, Ted, y RANDALL, Housk. *The Customized Body*. Serpent's Tail Publishing Ltd., Londres, 2000.

POTTER, J.K., SUCKLING, Nigel. *Horripilations: The Art of J.K. Potter*. Overlook Press, 1997.

RUPE, Shade (Editor). *Funeral Party Vol. II. A Celebratory Excursion into Beautiful Extremes of Life, Lust & Death*. Rude Shape Books, Nueva York, 1997.

SALTER, Anna. *Sadistic Versus Non-Sadistic Offenders: How They Think, What They Do*. Sage Publications, 1999.

SHERMAN, Cindy. *Retrospective*. Thames & Hudson. Londres, 2001.

SIGISMONDI, Floria. *Redemption*. Ed Robert Klanten, Berlin, 1998.

SOBCHACK, Vivian. *Screening Space: The American Science Fiction Film*. Ungar Editors, Nueva York, 1987.

SOSSELLA, Massimiliano. *I signori della carne*. Secondapelle Libri, 1999.

STEPHENSON, Gregory. *Out of the Night and Into the Dream. A Thematic Study of the Fiction of John G. Ballard*. Greenwood Publishing Group, Londres/Connecticut, 1991.

SYLVESTER, D. *The Brutality of Fact (Interviews with Francis Bacon)*. Thames & Hudson, Londres, 1975.

TERÁN, Julia. «Cromosoma 3», *Morpho*, n° 4 (Madrid, julio de 1981).

TWITCHELL, J.B. *Dreadful Pleasures. A Anatomy of Modern Horror*. Oxford University Press, Nueva York, 1985.

VAN HISE, James (Editor). *The Illustrated Guide to Clive Barker*. Pioneer Books, 1989.

VERDI, Laura. *Habeas Corpus. Figure sociali del corpo*. Franco Angeli, Milán, 1996.

W.A.A. Bacon. Globus Comunicación, Madrid, 1994.

WISEMAN, Jay. *Jay Wiseman's Erotic Bondage Handbook*. Greenery Press, 2000.

WITKIN, Joel-Peter. *Disciple & Master*. Fotofolio, 2000.

WITKIN, Joel-Peter. *Harms Way, lust & madness, murder & mayhem*. Twin Palms Publishers, Santa Fe de Nuevo Medico, 1994.

ZYLINSKA, Joanna (Editor). *Cyborg Experiments: The Extensions of the Body in the Media Age (Technologies-Studies in Culture and Theory)*. Continuum Books, 2002.